



**UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO**

**ESCUELA DE POSGRADO**  
**PROGRAMA ACADÉMICO DE DOCTORADO EN**  
**EDUCACIÓN**

Programa virtual “Emprendiendo” para fortalecer la competencia de gestión de proyecto de emprendimiento en estudiantes de un CEBA -

Ate, 2021

**TESIS PARA OBTENER EL GRADO ACADÉMICO DE:**

Doctor en educación

**AUTOR:**

Caso Urcuhuaranga, Ivo Alberto (ORCID: 0000-0002-9243-8602)

**ASESORA:**

Dra. Napaico Arteaga, Miriam Elizabeth (ORCID:0000-0002-5577-4682)

**LÍNEA DE INVESTIGACIÓN:**

Innovaciones pedagógicas

**Lima – Perú**

**2021**

### **Dedicatoria**

A mi familia, padres y hermanos por ser una fuente de motivación para seguir superándome personal y profesionalmente, a mis profesores y compañeros del doctorado, por su apoyo en todo el proceso de formación, por su amistad y ánimos para culminar con éxito el doctorado.

### **Agradecimiento**

A Dios por mostrarme el camino a seguir para alcanzar mis metas y por proteger a mi familia y a mí, a mi esposa e hijos por demostrarme su amor y apoyo incondicional.

A la Universidad César Vallejo por darme la oportunidad de lograr mi meta trazada, mi asesora por sus consejos, por guiarme a lo largo del desarrollo de la investigación y culminar con éxito y a nuestro director de la institución donde se realizó la experiencia y a los estudiantes por su asistencia y colaboración.

## Índice de contenido

	Pág.
Carátula	i
Dedicatoria	ii
Agradecimiento	iii
Índice de contenidos	iv
Índice de tablas	v
Índice de figuras	vi
Resumen	vii
Abstract	viii
Resumo	ix
I. INTRODUCCIÓN	01
II. MARCO TEÓRICO	06
III. METODOLOGÍA	17
3.1 Diseño de investigación	18
3.2 Operacionalización de las variables	18
3.3 Población, muestra, muestreo, unidad de análisis	20
3.4 Técnicas e instrumentos de recolección de datos	21
3.5 Procedimientos	23
3.6 Método de análisis de datos	23
3.7 Aspectos éticos	23
IV. RESULTADOS	24
V. DISCUSIÓN	39
VI. CONCLUSIONES	45
VII. RECOMENDACIONES	48
VIII. PROPUESTAS	51
REFERENCIAS	55
ANEXOS	

## Índice de tablas

	Pág.
Tabla 1. Tabla cruzada de Gestión de proyecto de emprendimiento según pre y post test	25
Tabla 2. Tabla cruzada de Crear propuesta de valores según pre y post test	26
Tabla 3. Tabla cruzada de Trabajar cooperativamente para lograr objetivos y métodos según pre y post test	27
Tabla 4. Tabla cruzada de Aplica habilidades teóricas según pre y post test	29
Tabla 5. Tabla cruzada de Evalúa resultados del proyecto de emprendimiento según pre y post test	30
Tabla 6. Prueba U de Mann-Whitney – Hipótesis general	32
Tabla 7. Estadístico de prueba	33
Tabla 8. Prueba U de Mann-Whitney – Hipótesis específica 1	33
Tabla 9. Estadístico de prueba	34
Tabla 10. Prueba U de Mann-Whitney – Hipótesis específica 2	35
Tabla 11. Estadístico de prueba	35
Tabla 12. Prueba U de Mann-Whitney – Hipótesis específica 3	36
Tabla 13. Estadístico de prueba	36
Tabla 14. Prueba U de Mann-Whitney – Hipótesis específica 4	37
Tabla 15. Estadístico de prueba	37
Tabla 16. Actividades del programa	53
Tabla 17. Cronograma de actividades	54

## Índice de figuras

	Pág.
Figura 1. Diagrama de pirámide de las Gestión de proyecto de emprendimiento en estudiantes de un CEBA de Ate Vitarte del grupo de control y experimental según pretest y posttest.	25
Figura 2. Diagrama de pirámide de las Crear propuesta de valores en estudiantes de un CEBA de Ate Vitarte del grupo de control y experimental según pretest y posttest	26
Figura 3. Diagrama de pirámide de las Trabajar cooperativamente para lograr objetivos y métodos en estudiantes de un CEBA de Ate Vitarte del grupo de control y experimental según pretest y posttest.	28
Figura 4.. Diagrama de pirámide de las Aplica habilidades teóricas en estudiantes de un CEBA de Ate Vitarte del grupo de control y experimental según pretest y posttest.	29
Figura 5. Diagrama de pirámide de las Evalúa resultados del proyecto de emprendimiento en estudiantes de un CEBA de Ate Vitarte del grupo de control y experimental según pretest y posttest.	31

## Resumen

El objetivo principal de la presente investigación fue determinar el efecto que produce la aplicación del Programa virtual " Emprendiendo " en el desarrollo de la competencia de gestión de proyecto de emprendimiento en estudiantes del 4º grado de un CEBA de Ate Vitarte, 2021. La investigación se encuentra dentro del paradigma positivista, de tipo aplicada, en el enfoque cuantitativo, el diseño de la investigación es experimental y sub diseño cuasiexperimental. En la investigación se aplicó un programa virtual que fortalezca la competencia de la gestión de proyectos de emprendimiento en estudiantes de un CEBA de Ate Vitarte, cuya población es de 95 estudiantes y la muestra es no probabilística de 40 estudiantes ( 20 grupo experimental y 20 grupo control) con técnica intencional, debido a la situación del contexto actual de pandemia se está llevando a cabo las clases virtuales y se han seleccionado a aquellos estudiantes que cuentan con las facilidades de emplear las herramientas virtuales; la muestra será de 25 estudiantes para el grupo experimental y 35 para el grupo control. El programa aplicado será modo virtual aplicando las herramientas virtuales gratuitas, aplicando un pre test y pos test. El resultado obtenido en el estudio se determinó que la aplicación del programa virtual "emprendiendo" tuvo efectos significativos en el fortalecimiento de la gestión de proyectos de emprendimiento en los estudiantes de un CEBA de Ate, obteniéndose la diferencia de puntajes entre el GC y el GE, con ( $p=0,000$ ) empleando el estadístico U de Mann Whitney.

**Palabras claves:** Educación, emprendimiento, virtualidad.

## **Abstract**

The main objective of this research is to determine the effect produced by the application of the virtual program "Entrepreneurship" in the development of the entrepreneurship project management competence in 4th grade students of a CEBA of Ate Vitarte, 2021. The present investigation is within the positivist paradigm, of applied type, in the quantitative approach, the design of the investigation is experimental and sub-design quasi-experimental. The present research aims to apply a virtual program that strengthens the competence of the management of entrepreneurship projects in students of a CEBA of Ate Vitarte, whose population is 60 students and the sample is non-probabilistic with intentional technique, due to the situation. In the current context of the pandemic, virtual classes are being carried out and those students who have the facilities to use virtual tools have been selected; the sample will be 25 students for the experimental group and 35 for the control group. The applied program will be virtual mode applying free virtual tools, applying a pre-test and post-test. The result obtained in the study was determined that the application of the virtual program "undertaking" had significant effects in strengthening the management of entrepreneurship projects in the students of a CEBA of Ate, obtaining the difference in scores between the CG and the EG, with ( $p = 0.000$ ) using the Mann Whitney U statistic.

**Keywords:** Education, entrepreneurship, virtuality.



## Resumo

O principal objetivo desta pesquisa é determinar o efeito produzido pela aplicação do programa virtual “Empreendedorismo” no desenvolvimento da competência de gestão de projetos de empreendedorismo em alunos do 4º ano de um CEBA de Ate Vitarte, 2021. A presente investigação insere-se no paradigma positivista, do tipo aplicado, na abordagem quantitativa, o desenho da investigação é experimental e o subdesign quase experimental. A presente pesquisa visa aplicar um programa virtual que fortaleça a competência da gestão de projetos de empreendedorismo em alunos de um CEBA de Ate Vitarte, cuja população é de 60 alunos e a amostra é não probabilística com técnica intencional, devido à situação na No contexto atual da pandemia, estão sendo realizadas aulas virtuais e selecionados os alunos que dispõem de recursos para utilizar as ferramentas virtuais; a amostra será de 25 alunos para o grupo experimental e 35 para o grupo controle. O programa aplicado será o modo virtual aplicando ferramentas virtuais gratuitas, aplicando um pré-teste e um pós-teste. O resultado obtido no estudo determinou que a aplicação do programa virtual “empreendimento” teve efeitos significativos no fortalecimento da gestão de projetos de empreendedorismo nos alunos de um CEBA de Ate, obtendo-se a diferença de pontuação entre o GC e o GE, com ( $p = 0,000$ ) usando a estatística U de Mann Whitney.

**Palavras chave:** Educação, empreendedorismo, virtualidade

## **I. INTRODUCCIÓN**

La educación vespertina ha ido cambiando con el transcurrir del tiempo, se actualiza conforme avanza la tecnología y las estrategias metodológicas, así como también el momento en el cual nos desarrollamos. En el contexto actual la estrategia implementada “Aprendo en casa” está desarrollando la competencia planteada en el CNEB, pero sin considerar la parte procedimental de la especialidad de EPT, la cual se encuentra considerada en la RVM 034-2019- MINEDU, y el aspecto que tiene problemas es el manejo de las herramientas virtuales, porque la conectividad no es para todos, en su gran mayoría se emplean los celulares para llevar a cabo el proceso pedagógico.

El problema de la presente investigación es la baja comprensión de la competencia de gestión de emprendimiento del área de educación para el trabajo. Hasta el año 2000 se denominaba Educación secundaria del turno noche, que para el caso de mi institución educativa era “Educación secundaria del turno nocturno con variante técnica”, en el cual, el cuadro de horas para la asignatura de formación laboral era de 12 horas por cada sección. Las 12 horas semanales se distribuía en la siguiente forma, 9 horas para la parte técnica (especialidad) y 3 horas semanales para la parte de gestión laboral (ahora emprendimiento). Luego del año 2000 hasta el 2008 la modalidad cambió de denominación, dejó de llamarse “Educación secundaria del turno nocturno con variante técnica” para convertirse en “Educación de Jóvenes y Adultos” (EDJA), con este cambio la estructura del cuadro de horas sufrió una variación, la asignatura de “Formación laboral” se convirtió en “educación para el trabajo” y se redujo las horas académicas a 8 horas para enseñar la especialidad de técnica (4 horas), gestión laboral (2 horas) y computación (2 horas). A partir de este momento las herramientas virtuales se integraron al currículo del área de educación para el trabajo, se empleaba la computadora para enseñarles a manejar solamente office y la gestión laboral se vio disminuida, tanto así que a veces no se ejecutaba y se empleaba esas 2 horas para hacer la labor de taller en una especialidad.

Desde el año 2004 empieza la conversión de EDJA a “Educación básica alternativa” y el año 2008 se convierte totalmente en la modalidad de EBA, con este cambio la asignatura de educación para el trabajo se convierte en el “área de educación para el trabajo” y las horas académicas se reducen a 4 horas pedagógicas para enseñar la especialidad técnica 2 horas semanales, 1 hora

semanal para computación y 1 hora semanal para gestión de emprendimiento. Con esta modificación las horas para enseñar gestión de emprendimiento ya no son significativas, tal es así, que los estudiantes reciben poca información en sobre la única competencia que tiene el área, que es: "Gestión de proyecto de emprendimiento económico o social".

A nivel internacional la UNESCO presenta un artículo titulado: Breve resumen de la conferencia virtual sobre 'Hacer del emprendimiento juvenil un camino viable, cuya moderadora fue Claudia Pompa (2016), en la cual menciona que el espíritu empresarial de los jóvenes puede aliviar el desempleo existente y que pueden crear nuevos puestos de trabajo para favorecer a las demás personas a mejorar su calidad de vida, ya que, en américa latina el nivel de desempleo es de aproximadamente de 27 millones de personas.

A nivel nacional en el 2015 hubo un proyecto de EDAPROSPO en el cual el estudiante de la EBA iba a trabajar en una cooperativa conjuntamente con esta institución, cuyo objetivo era que los jóvenes estudiantes de la educación básica alternativa contribuyan a la cultura productiva participando como ciudadanos activos mejorando su estilo de vida, pero al parecer no hubo la acogida que se proyectó. En la página web de EDAPROSPO se encuentra publicado la convocatoria con fecha 2015 pero no hay un informe concluyente. En el currículo nacional de educación básica, específicamente la competencia 28: que menciona lo siguiente: Se desenvuelve en los entornos virtuales generados por los tics, ante esta competencia, el tiempo es muy reducido teniendo en cuenta que también debemos emplear ese tiempo para enseñar al estudiante una determinada especialidad.

En conclusión 4 horas para desarrollar tres aspectos de la competencia general es insuficiente, por tal motivo la competencia sobre entornos virtuales debe integrarse al mismo proceso de aplicación de la competencia de educación para el trabajo.

Por lo observado, se plantea la pregunta: ¿Qué hacer para que el estudiante pueda adquirir y desarrollar la competencia de Gestión de emprendimiento?, y la respuesta a la pregunta es: Desarrollar un programa que permita reforzar la competencia de gestión de proyecto de emprendimiento, aplicando las herramientas virtuales en estudiantes del 4º grado, específicamente en el CEBA,

planteando el problema general: ¿Qué efecto tiene la aplicación del programa virtual “Emprendiendo” en el desarrollo de la competencia de gestión de proyecto de emprendimiento en estudiantes del 4º grado de un CEBA de Ate Vitarte, 2021?, también se planteó los siguientes problemas específicos: ¿Qué efecto tiene la aplicación del programa virtual Emprendiendo en la creación de propuestas de valor?, ¿Qué efecto tiene la aplicación del programa virtual Emprende en el trabajo cooperativo para lograr objetivos y métodos?, ¿Qué efecto tiene la aplicación del programa virtual Emprendiendo en la aplicación de las habilidades técnicas?, ¿Qué efecto tiene la aplicación del programa virtual Emprendiendo en la evaluación de resultados del proyecto de emprendimiento?

Marczyk (2019) sostiene que el objetivo de una investigación científica es responder las preguntas y obtener nuevos conocimientos. El objetivo general de la investigación es: determinar el efecto que produce la aplicación del Programa virtual " Emprende " en el desarrollo de la competencia de gestión de proyecto de emprendimiento en estudiantes del 4º grado de un CEBA de Ate Vitarte, 2021, también se planteó los siguientes objetivos específicos: Determinar el efecto que origina la aplicación del Programa virtual "Emprendiendo" en la creación de propuestas de valor. Determinar el efecto que origina la aplicación del Programa virtual "Emprendiendo" en el trabajo cooperativo para lograr objetivos y métodos. Determinar el efecto que origina la aplicación del Programa virtual "Emprendiendo" en la aplicación de las habilidades técnicas. Determinar el efecto que origina la aplicación del Programa virtual "Emprendiendo" en la evaluación de resultados del proyecto de emprendimiento.

La hipótesis general se plantea con la siguiente afirmación: la aplicación del programa virtual “Emprendiendo” desarrolla la competencia de gestión de proyecto de emprendimiento en estudiantes del 4º grado de un CEBA de Ate Vitarte, 2021, también se planteó las siguientes hipótesis específicas: la aplicación del programa virtual “emprendiendo” en los estudiantes desarrolla la creación de propuestas de valor. La aplicación del programa virtual “emprendiendo” en los estudiantes desarrolla el trabajo cooperativo para lograr objetivos y métodos. La aplicación del programa virtual “emprendiendo” en los estudiantes desarrolla la aplicación de las habilidades técnicas. La aplicación del programa virtual “emprendiendo” en los estudiantes desarrolla la evaluación de resultados del proyecto de emprendimiento.

Esta investigación se justifica desde un punto de vista teórico considerando como referencia la investigación, Caicedo, Rodríguez, Romero & Lino (2016) realizaron un estudio utilizando una plataforma virtual para desarrollar emprendimiento experimental, descriptivo y documentado con enfoques cuantitativos y cualitativos, este estudio utiliza la plataforma Moodle, donde CEBA realiza experimentos empleando la herramienta virtual de Google.

Este sistema ha sido aplicado en una serie de estudios que han realizado investigaciones y aplicaciones de programación utilizando estas herramientas virtuales, ya que ahora juegan un papel muy importante en la educación virtual peruana y global.

La justificación metodológica será la aplicación y desarrollo de un proyecto de emprendimiento que fortalecerá su conocimiento de las habilidades de gestión de proyectos de emprendimiento. Este progreso se mide mediante una lista de verificación que ayuda a determinar el avance y el progreso del estudiante, el contenido de este programa es más acogedor que en las clases tradicionales. El programa se aplica al grupo experimental y luego se compara con el grupo de control para determinar la función experimental.

En la justificación social podemos observar que durante la evolución de la educación a la modalidad de CEBA se ha observado la reducción de horas del área de educación para el trabajo, por lo tanto, la presente investigación está orientado a determinar el efecto que se consigue al aplicar el programa virtual “Emprendiendo” en el desarrollo de la competencia de gestión de emprendimiento en estudiantes del 4º grado de un CEBA.

La investigación se aplicó en instituciones educativas de la modalidad de educación básica alternativa, por motivo de que ha sido el más afectado en cuanto a la distribución de horas en el área de educación para el trabajo y de acuerdo al currículo nacional de educación básica plantea una competencia muy importante para toda persona, que es, la gestión de emprendimiento, considerando, además, que los estudiantes de esta modalidad, por lo general son personas que ya pertenecen a la población económicamente activa.

De acuerdo al D.S. 034-2019-MINEDU, el propósito del área académica en mención es favorecer a los egresados de los CEBAS el acceso al campo laboral, ya sea en los empleos dependientes, independientes y autogenerados, para fijar

esta competencia se plantea aplicar un software informático que permita al estudiante comprender y afirmar este conocimiento.

La justificación epistemológica se sustenta en Bernal (2006) quien sostuvo: “Este método comienza con unas pocas declaraciones hipotéticas, incluyendo pasajes que intentan refutar o falsear esas hipótesis, a partir de las cuales las conclusiones deben compararse con la realidad.” (p. 56).

Este estudio utiliza la deducción de hipótesis examinando primero el problema, planteando el problema, haciendo una hipótesis y sacando conclusiones de los resultados. Este estudio está destinado a ser aplicado a instituciones de educación básica alternativas, explícitamente a un CEBA de la UGEL 06 en Vitarte, distrito de Ate, de la provincia de Lima.

La presente investigación será aplicada en 10 sesiones entre los meses de junio a julio del año 2021, de modo virtual, empleando las herramientas virtuales que se encuentran a disposición de todos nosotros. La investigación se realizará con los estudiantes de un CEBA del distrito de Ate Vitarte, específicamente con los estudiantes que están cursando el 4° grado, cuya característica es que son personas que ya se encuentran laborando y que se encuentran en condiciones de poder emprender y mejorar su estilo de vida.

Según Vladimir (2015), para un mejor aprendizaje del alumno, es necesario que el profesor incluya actividades relacionadas en la colaboración, desarrollo y difusión de instrucciones claras para una mejor elaboración de tareas y la facilitación de actividades de aprendizaje en el curso.

## **II. MARCO TEÓRICO**



Niola (2015), realizó un análisis del manejo de software educativo como herramienta en el proceso de aprendizaje, cuyo objetivo fue estudiar el uso del software educativo para el área de matemática como refuerzo en el proceso de aprendizaje de los estudiantes del 5° grado, para esta investigación aplicó el método sistemático, flexible, lógico y secuencial; la autora indica que la investigación es de diseño descriptivo y experimental, porque primeramente realizó un diagnóstico y luego aplicó una propuesta tratando una variable, con una población de 26 personas entre docentes, directivos y representantes legales de la unidad educativa particular Leonhard Euler, y la muestra para directivos y docentes fue en su totalidad, de 13 personas, y para el caso de los representantes legales fue calculada con el método de muestreo aleatorio simple, cuyo resultado de 21 personas, la investigación consideró dos técnicas, la observación y la encuesta, los instrumentos empleados fueron, el registro y el cuestionario; El software educativo se aplicó a los estudiantes de esa institución y cada docente tuvo un manual que le permitió guiar al estudiante con este software, llegando a la conclusión de que el software presentado tuvo una aceptación del 74% de los estudiantes y que el docente debe ser un guía sobre todo al momento de introducción al software. Para nuestra investigación será tomado como un precedente para aplicar las sesiones de manera virtual con los estudiantes del CEBA.

Bournissen (2017), realizó una investigación sobre modelo educativo para la Facultad de estudios virtuales de la universidad adventista del Plata”, con el propósito de diseñar un modelo educativo para la ejecución en la escuela de estudios virtuales, motivado porque en su institución la forma de demostrar lo aprendido es por medio de pruebas escritas de opciones múltiples, es decir de manera tradicional; las técnicas empleadas: la entrevista y la encuesta y los instrumentos fueron la guía de preguntas y el cuestionario, la entrevista fue hecha al personal administrativo, jerárquico y personal de apoyo y el cuestionario a los estudiantes; la población fue compuesta por todo el personal a cargo de la educación virtual, Director, asesor, secretaria, coordinador, docentes, tutores y 41 estudiantes del nivel universitario, la muestra fue el total de la población. La conclusión obtenida fue que los elementos que integran las dimensiones organizativa, pedagógica y tecnológica que conforman el modelo pedagógico implementado en la escuela de educación virtual, influyeron de manera positiva,

logrando que los resultados obtenidos estuvieran dentro de los esperados, es decir que el modelo pedagógico virtual tuvo gran aceptación por parte de los estudiantes. Así también, se espera que las sesiones virtuales a distancia con un software que desarrolle la competencia de gestión de emprendimiento, sea el inicio para implementar un modelo pedagógico en el área de educación para el trabajo de la educación básica alternativa.

Céspedes (2017), realizó la investigación doctoral sobre la integración de las TIC en los centros de educación primaria en Murcia, España. El objetivo de la investigación fue de obtener información sobre la disponibilidad, uso e impacto de la aplicación de las tecnologías de la información y comunicación en los centros de educación primaria, el diseño fue descriptivo, porque manipuló ninguna variable. La técnica empleada fue la encuesta, y la herramienta que aplicó fue el cuestionario, sobre una población de 490 centros educativos de la ciudad de Murcia, y la muestra de 100 estudiantes, contando con el apoyo del servicio de evaluación y calidad educativa de la consejería de educación de la región de Murcia. Una de las conclusiones a la que llegó es que no existe la enseñanza con las TIC en la educación primaria y que cada docente lo hace de manera particular si lo desea, otro aspecto es la falta de equipos móviles para los estudiantes, los cuales ya son muy necesarios, el grado de conectividad es muy baja, no todos tienen acceso a internet, es muy parecido a nuestra realidad en los estudiantes de EBA, una conclusión final es que la integración de las TIC no mejora el rendimiento del alumno, porque primero está la alfabetización y la metodología de los profesores hacia los estudiantes. En nuestra investigación se tendrá que considerar estos aspectos, porque nuestros estudiantes de EBA, en su gran mayoría, tiene problemas de conectividad y otro aspecto es que no todos están familiarizados con las herramientas virtuales, por lo tanto, tendremos que seleccionar a nuestra muestra con características homogéneas.

Buendía (2017), realizó la investigación sobre el fomento del emprendimiento en el medio rural, En la Universidad Internacional de Catalunya, España, el objetivo del estudio es determinar en qué medida las comunidades virtuales fomentan el emprendimiento rural. La investigación fue de diseño experimental, y para el recojo de los datos se empleó la técnica de la encuesta, y el instrumento empleado fue el cuestionario. La conclusión obtenida es que las

comunidades virtuales son muy novedosas para el medio rural pero que tienen un gran potencial para sobrepasar todas las dificultades y lograr el fomento del emprendimiento rural.

Londoño & Triana, (2019), con el objetivo de diseñar una propuesta metodológica pedagógica para un curso virtual de la biblioteca Alfonso Borrero. Pontificia Universidad Javeriana de Colombia, en la población fue considerada toda la comunidad involucrada en este curso, el instrumento de evaluación que se empleó fue de la aplicación de un cuestionario tipo encuesta. El modelo de investigación fue cualitativa, porque le permitió describir y cuantificar los resultados. Esta investigación llega a la conclusión de que tiene que rediseñarse el programa virtual para potenciar el rol del tutor y el modelo pedagógico.

La educación virtual es un tema estudiado por muchas universidades, así como su aplicación, más aún, en este contexto de pandemia la educación virtual se ha convertido en una herramienta fundamental para la educación.

En las investigaciones nacionales, Vigil (2019), cuya tesis innovación educativa, el PEI y su relación con la calidad educativa en los CEBAs de la UGEL 05 -2018", tiene el objetivo de determinar el grado de relación que existe entre la innovación educativa y el PEI en los CEBAS de la UGEL 05 de San Juan de Lurigancho, los cuales tienen mucha relevancia en el sustento pedagógico y organizativo de las instituciones educativas, El método empleado por el autor es el hipotético deductivo, de tipo correlacional, de diseño no experimental. La población son los docentes de 6 CEBAS del distrito mencionado en el título, los cuales son un total de 57 profesores; la muestra de la población es pequeña entonces la integran todos los docentes de La población; La técnica empleada en esta investigación fue la encuesta, y el instrumento empleado fue el cuestionario que contenía 38 preguntas, de los cuales 17 exploraban el proyecto educativo institucional, 13 a la innovación pedagógica y 8 a la calidad educativa. El análisis se realizó con el software SPSS 22 y se usó la prueba de Rh de Spearman. El resultado final es que existe una correlación positiva moderada entre la variable innovación educativa y el proyecto educativo institucional. Para nuestra investigación se tendrá presente esta investigación, porque toda actividad innovadora debe estar contenido en PEI de la institución.

Galindo (2015), cuyo objetivo fue determinar el nivel de logro de la capacidad de resolución de problemas matemáticos en los estudiantes de cinco años de la IEI N° 507 en Canta, aplicando el software educativo Pipo matemático, como representantes de sus bases teóricas considera a exponentes del constructivismo como Piaget y Vigotsky, con la premisa de que el niño es constructor de sus propios conocimientos. El tipo de la investigación fue cuantitativa, de diseño cuasi experimental, aplicando un software educativo sobre la variable dependiente. La población fue de 32 estudiantes, y para la muestra se determinó de manera no probabilística intencional, que fue de 32 niños de la IE inicial N° 507 de la localidad de Yangas, que fue de 12 varones y 20 mujeres, con una edad promedio de 5 años. La técnica utilizada fue la encuesta y el instrumento fue el cuestionario, aplicando un pre test y post test. El resultado obtenido es que la aplicación del programa virtual tuvo un resultado significativo en los alumnos, se hizo evidente que mejoraron su capacidad de resolución de problemas matemáticos. Para nuestro caso aplicaremos el mismo proceso, primero aplicaremos una prueba pre test y luego de haber culminado las sesiones se aplicará la prueba post test, para realizar el análisis y contrastar las hipótesis.

Calderón (2019), realizó una investigación doctoral sobre el emprendimiento en la Mypes, cuyo propósito fue determinar la influencia de la gestión universitaria en el emprendimiento del desarrollo de las Mypes. Las dimensiones consideradas son la proactividad, creatividad e innovación de la micro y pequeña empresa. El diseño es no experimental de corte transversal, porque no se conducirá ninguna de las variables, es una tesis descriptiva de tres variables; la técnica empleada fue la encuesta y el instrumento fue el cuestionario. Que fue aplicado a una muestra de 40 estudiantes mediante muestreo no probabilístico, de una población también de 40 estudiantes de post grado de la Universidad Privada de Lima del ciclo SA 2017-II. Las conclusiones obtenidas fueron: Que la gestión universitaria y el emprendimiento se relacionan directa y significativamente con la variable del desarrollo y de la misma forma con la variable de la innovación, pero no se relacionan de la misma manera con la dimensión de proactividad, ni con la creatividad. Por lo tanto, para nuestra investigación rescataremos las relaciones positivas de gestión y emprendimiento, para realizar primeramente las

coordinaciones con los agentes administrativos y reforzar la competencia de emprendimiento.

Cuya (2016) realizó la aplicación de un programa que permita conocer la capacidad de emprendimiento en un grupo de mujeres., su objetivo fue para comprobar el efecto de la aplicación de un programa en el emprendimiento de una comunidad en Pachacamac, para ser exactos en la actividad de un huerto. La investigación fue del tipo aplicada, de diseño cuasi experimental y de alcance longitudinal. La población fue de 45 mujeres emprendedoras que participan en las bases sociales de la localidad y la muestra no probabilística, por la poca cantidad de la población, tuvo que ser partícipe al total de la población. Se aplicó la técnica de la encuesta con el instrumento del cuestionario, la contrastación del pre test y post test se realizó con el diagnóstico inicial y el resultado de la investigación. El análisis estadístico fue aplicado con el alfa de Cronbach. La conclusión obtenida es que si existe un efecto positivo el programa aplicado en la capacidad de emprendimiento de las mujeres de la comunidad de los Huertos de Manchay. En los CEBAS los estudiantes que participan en esta modalidad, son personas que trabajan y estudian de noche, por lo tanto, tienen cierta similitud con el grupo de personas de la investigación realizada por Cuya.

Villanueva (2018), realizó una investigación en la Universidad Nacional de Educación Enrique Guzmán y Valle, cuyo tema fue la aplicación del programa Edublog para lograr aprendizaje en el área de educación para el trabajo del ciclo avanzado del CEBA Alfonso Ugarte de San Isidro, el objetivo fue determinar el efecto que tiene la aplicación del programa Edublog en el logro del aprendizaje en el área de educación para el trabajo del 4° grado del ciclo avanzado, para esta investigación, se situó en el enfoque cuantitativo, el tipo de investigación aplicada del diseño experimental. La población fue de 131 estudiantes del CEBA antes mencionado, y la población fue de 29 estudiantes. La técnica empleada para el recojo de la información fue la encuesta y el instrumento fue el cuestionario, con 20 ítems considerado en pre test y post test, La conclusión que obtuvo luego del proceso de la investigación fue que la aplicación del programa Edublog influye de manera significativa en el logro de aprendizaje de los estudiantes del CEBA.

En la historia de la humanidad se ha observado el deseo de las personas por sobresalir por medio del emprendimiento, este proceso está motivado por el deseo de mejorar su situación económica o como consecuencia de una situación de emergencia, que podría ser por la pérdida de su trabajo, como en el caso actual que muchas personas han perdido su trabajo por la pandemia y que se han visto en la necesidad de emprender, el emprendimiento tiene estrecha relación con el talento, habilidades y creatividad de la persona. Suárez & Jaimes (2018) sostiene que el hemisferio derecho nos da "... La capacidad de soñar porque tiene consentimiento para la fantasía y el vuelo libre que demanda una visión. los emprendedores pueden aprovecharse de ello, los ayudará a comprender que los límites no existen." (p. 5). El hemisferio izquierdo entrega "En la profundidad del análisis, orden y cálculo de los atinados o desatinados ideales, prototipos o percepciones ..." (p. 7). También tenemos otra parte del cerebro que nos ayuda en el proceso de emprendimiento llamado el cerebro límbico, es el que se encarga de las emociones también llamado cerebro emocional, el cual te permite salir de tu zona de confort y descubrir otras experiencias, de tal manera que te permita crear un negocio.

Girişken & Çakar (2021) en su investigación sobre neuro emprendimiento logró identificar que el cerebro de un emprendedor tiene más dopamina que en aquellos cerebros de personas que no son emprendedores, la explicación sería porque estas personas emprendedoras asumen riesgos y al lograrlas sienten más sensaciones placenteras a la vez que activa la actividad motora y activa la parte cognitiva y se encuentra predispuesto a asumir retos.

Las normas emitidas por el Ministerio de Educación, directamente establecido en el Currículo nacional de educación básica y en la Resolución Vice Ministerial N° 034 -2019 –MINEDU, el documento mencionado corresponde al Programa curricular de EPT, la cual considera las sugerencias de la UNESCO y la Organización Internacional del Trabajo (OIT) (2002) sobre la instrucción y la formación técnico profesional en la fase preparatoria para integrarse al mundo ocupacional.

Una de los fundamentos del área de educación para el trabajo y su competencia de gestión de emprendimiento está fundamentada en el libro de Mertens (2000), en el cual después de revisar varias concepciones y tendencias

acerca del tema de competencia laboral, plantea en una de sus conclusiones, que la competencia laboral debe incorporarse en el currículo, considerando una aplicación práctica de conocimientos y habilidades que responda a las necesidades de una empresa. Esta consideración se encuentra presente en el currículo de educación básica para el área de educación para el trabajo.

La enseñanza que se ha estado empleando antes de pandemia han sido de maneras monótonas, esto a su vez no ayudaron a todos los estudiantes de manera de que logren alcanzar las diversas competencias de cada curso que se enseña. Gracias a las tecnologías del siglo XXI se innovó la educación, la cual fue necesario cambiar todo el paradigma de la educación superior, implementando los tipos de enseñanzas innovadoras (Scrimadhaven, et al., 2020).

Una de los aspectos esenciales en la formación de futuros emprendedores que puedan competir en el mercado laboral y comercial es la aplicación de las TIC, esta herramienta virtual permite llegar a mayor cantidad de estudiantes y a menor costo, más aún en el contexto que estamos pasando en este momento de pandemia, claro que esto conlleva a establecer que los estudiantes deban tener necesariamente conectividad. Este aspecto está refrendado por la UNESCO (2012), cuando manifiesta lo siguiente en su publicación, Transformar la escuela de formación técnica productiva – de la idea a la acción, “Las TIC son útiles para mejorar la calidad de la enseñanza y el aprendizaje, para compartir conocimiento e informaciones y para generar más flexibilidad” (p. 91). Esta afirmación también se encuentra presente en la currícula de educación básica en EBA. Existen muchos autores que definen la competencia laboral con un conjunto de actividades y procedimientos que puede realizar una persona.

Vargas (2006), definió competencia labora:

Como una mezcla de algunas aptitudes (motivación, rasgos propios, habilidades, sapiencias, etc.) pero solo se evidencia con la forma de comportamiento de la persona. También, tenemos que ver la persona ejerciendo, desempeñándose, haciendo, interactuando, y así observar su competencia. (p. 3).

El emprendimiento en el sector educativo es un tipo de actividad, la cual se analiza los tipos de mejoras como en el apartado de actitudes, conocimiento,

habilidades y el tipo de carácter personal, todos estos con relación al emprendimiento. Wishnu (2020)

Todo estudiante, en el sistema educativo peruano debe ser parte de este mundo virtual y estar a la vanguardia con el avance tecnológico, los estudiantes de la educación básica alternativa no está fuera de este enfoque, para ello, el estudiante en esta modalidad debe desenvolverse en este medio virtual, así como está contenido en la R.V.M. 034-2019-MINEDU como una competencia transversal: "...se desenvuelve en los entornos virtuales generados por las TIC..." (p. 30), una de las capacidades de esta competencia menciona que el estudiante debe interactuar en entornos virtuales para tomar parte con otros en determinados espacios virtuales. Esta capacidad es muy importante para nuestra investigación, porque se trata específicamente de eso cuando se aplique las sesiones virtuales. Las sesiones de esta investigación se generarán espacios virtuales donde participen de manera cooperativa para lograr una mejor comprensión y reforzamiento de los contenidos.

El programa virtual se debe aplicar dentro de un aula virtual, en el que cada estudiante pueda desenvolverse con libertad para que desarrolle su capacidad del manejo de las TIC, Flores, Huamán (2013), sostienen que el aula virtual es un recurso educativo que permite interactuar al docente – estudiante y entre estudiantes y que por este medio se puede ingresar a los chats, foro, repositorios y blog para ampliar cualquier concepto o conocimiento. En el contexto actual las aulas virtuales han permitido que el sistema educativo no se detenga, por el contrario, evolucione y aprovechemos todos los recursos que ya se tenían en el internet. El CEBA en el cual se va a realizar la investigación posee un aula virtual Moodle para todos sus estudiantes, el cual va a permitir facilitar la aplicación de nuestro programa virtual. Zhang & Zhang (2018) sostiene que el curso de emprendimiento es exclusivo de un solo curso y no de varios porque podría haber un conflicto con alguno de ellos.

Según Gutiérrez, Hernández, González, Guevara & Flórez. (2004):

Para la aplicación del aula virtual el docente debe comprometerse a un nuevo rol educativo, que es el de guiar, acompañar al estudiante en la búsqueda de nuevos conocimientos, con este enfoque el docente ya no es



poseedor exclusivo del conocimiento, se convierte en un orientador de la búsqueda de nuevos conocimientos. (p. 71).

En nuestro diseño curricular de educación básica alternativa R.V.M. 034-MINEDU (p. 8), la competencia de gestión de proyecto de emprendimiento está contenido en uno de los perfiles de egreso de la modalidad, en la cual se observa que esta competencia debe permitir la articulación con el mundo laboral, el desarrollo social y ambiental de nuestro entorno, por lo tanto es un pilar del egresado de la modalidad de EBA; con el progreso de esta competencia se busca que el estudiante sea capaz de crear su propia economía y el de su entorno, creando una propuesta de valor que permita integrarse al movimiento económico de la sociedad y el país.

Gestión de proyectos de emprendimiento para los especialistas del Ministerio de educación del Perú, es poner en operación un medio ingenioso que permita solucionar una necesidad o problema de su medio, empleando con certeza los recursos y técnicas que accedan lograr objetivos planteados en equipo, teniendo presente su sentido ético, social y económico.

Las competencias son un conjunto de conocimientos, habilidades y valores que permiten realizar un desempeño óptimo y pertinente. Mertens (2000), infiere lo siguiente: “La competencia laboral está definida por la capacidad demostrada por una persona para lograr un efecto, de modo que puede convertirse en un avance positivo” (p.16). En tal sentido la competencia laboral nos lleva a lograr que el estudiante desarrolle la máxima cantidad de competencias para que sea una persona que avance efectivamente.

Según Pimentel, Bautista, Ruiz & Rieke (2019) debemos tener cuidado de aclarar el concepto de competencia a nuestros estudiantes, porque podrían confundir el término de que significa competir con sus compañeros de clase, en los diferentes niveles, para ello es muy importante aclararles el significado de competencia y que son todos aquellos valores que nos permiten superarnos a nosotros mismos, logrando fortalecer todas nuestras capacidades.

Tamayo (2003), la conceptualización son percepciones de los sentidos y experiencias, y que deben estar planteados de tal forma que se conozca todas sus características. Adhiriéndonos a esta posición conceptualizaremos las variables de esta investigación.

El marco conceptual en una investigación permite conocer las dimensiones para tener un pensamiento claro de lo que se desea en la investigación.

Programa virtual emprende: Interpretar, modificar y optimizar medios virtuales durante el proceso de las actividades de aprendizajes y en práctica social. RVM. 034-2019- MINEDU (p. 33).

Gestión de proyecto de emprendimiento: Es cuando un estudiante realiza una idea creativa aplicándolo con eficiencia en los recursos que tiene a disponibilidad, trabajos y técnicas necesarias para lograr alcanzar sus objetivos individuales o de grupos, con la finalidad de satisfacer una necesidad insatisfecha o una dificultad económico, social o ambiental. RVM. 034-2019- MINEDU (p. 107).

Emprendedor: Es aquella persona que tiene la cualidad de emprender, alcanzar sus objetivos, y que reúne ciertas características aplicadas más a la persona que a la empresa y que se relaciona con virtudes y habilidades como liderazgo, constancia, empatía, adaptación y disciplina, sea persona con negocio o no. Carrillo (2015)

Programa virtual: Es un software o programa que se aplica por medio de un aula virtual, también conocido como TIC, este software puede estar albergado en una plataforma web para impartir servicio educativo también conocido como Elearning. Sosteniéndonos en Martínez (2013) podemos inferir que el programa virtual es un conjunto de herramientas informáticas de comunicación educativa que son procesados para afirmar un aprendizaje con significancia.

Emprendimiento: el emprendimiento es la gestión del cambio esencial y discontinuo, o innovación necesaria, sin importar si esta innovación ocurre dentro o fuera de organizaciones, y sin afectar si esta innovación da lugar, o no, a la creación de una nueva idea de negocio, Kundel (1991).

### **III. METODOLOGÍA**

### 3.1. Tipo y diseño de investigación

La investigación es considerada del tipo aplicada porque según Henostroza (2018) tiene el propósito de aplicar los conocimientos adquiridos de manera directa y adecuada para que el objetivo sea una solución práctica a un problema empírico. Este tipo de investigación ayuda a verificar la utilidad de la teoría científica. Esta investigación definirá los efectos que se producen al aplicar un programa virtual en estudiantes del 4° del ciclo avanzado de un CEBA de Ate vitarte.

El diseño de esta investigación es cuasi experimental, en la medida que para Tamayo (2016) es una estrategia que permite trabajar en dos grupos establecidos, luego de evaluar la disponibilidad y accesibilidad de los grupos seleccionados, un grupo de control y un grupo experimental en base a criterios, este método de trabajo permite controlar las variables y asegurar que la relación causal confirmada esté asociada con la variable independiente de la variable dependiente. Es coincidente con Rahi (2017) cuando infiere que la investigación experimental es el resultado del impacto de una variable sobre otra.

Esquema

GE O<sub>1</sub> x O<sub>3</sub>

GC O<sub>2</sub> - O<sub>4</sub>

Donde

GE = Grupo experimental

GC = Grupo de control

X = Estímulo (Aplicación del programa)

O<sub>1</sub> y O<sub>2</sub> = Pre test

O<sub>3</sub> y O<sub>4</sub> = Post test

- = Sin programa

### 3.2. Operacionalización de la variable

Las variables consideradas en esta investigación son independientes y dependientes, las variables independientes no se operacionalizan por que no miden o tabulan, en cambio la variable dependiente si se encuentra operacionalizada, como lo sostiene Ñaupas, et al. (2018), “ ... es un procedimiento lógico que radica en convertir las variables teóricas en variables intermedias, luego éstas en variables experimentales o indicadores y finalmente elaborar las conclusiones en base a los

indicadores obtenidos”, la variable operacionalizada se traducen en indicadores e ítems.

### **A. Definición conceptual**

La variable independiente, programa virtual “emprendiendo”, se define: Interpretar, modificar y optimizar entornos virtuales en el desarrollo de las actividades de aprendizajes y en prácticas sociales. RVM. 034-2019-MINEDU. (p.33)

La variable dependiente, gestión de proyectos de emprendimiento económico o social, se define: Es cuando un alumno ejecuta una idea creativa empleando con eficiencia los recursos, trabajos y técnicas para lograr sus objetivos y metas propias o conjuntas con la finalidad de satisfacer una necesidad no compensada o un problema económico, social o ambiental. RVM. 034-2019- MINEDU (p.107). También, Taouab (2019) infiere que una empresa o emprendimiento está hecho para mejorar el ingreso económico de las personas y obtener más clientela y mejorar cada vez más, pero que esta mejora no podrá ser si este emprendimiento no es medido.

### **B. Definición operacional**

La variable dependiente se midió en cada una de sus dimensiones por el avance metodológico del proyecto de un planteamiento de negocio, y se tabuló en una ficha de cotejo, con escalas de medición dicotómicas, generando los rangos siguientes: de 0 a 10 puntos en inicio, de 11 a 13 en proceso, de 14 a 17 en logro esperado y de 18 a 20 en logro destacado. Para la dimensión de “crea propuesta de valor” se consideró 8 ítems, para la dimensión “trabaja cooperativamente para lograr objetivos y métodos” se consideraron 5 ítems, para la dimensión “aplica habilidades y técnicas” se consideraron 4 ítems y para “evalúa resultados del proyecto de emprendimiento” se trabajó con 2 ítems. Karthik (2020) sostiene que la ficha de cotejo u hoja de verificación es una de las maneras más simples de evaluar, pero que recopilan datos progresivos e identifican los errores cometidos permitiendo corregirlos a tiempo.

### **C. Indicadores**

Los indicadores de esta investigación fueron extraídos de la RVM N° 034-2019-MINEDU, siendo un total de 5 indicadores:

- 1) Formula propuestas de valor como alternativa de solución viable para resolver problemas o necesidades.
- 2) Planifica y ejecuta en manera proactiva la concesión de tareas, funciones y responsabilidades de los componentes del equipo de trabajo.
- 3) Selecciona en equipo los problemas o necesidades de un segmento del mercado de su localidad.
- 4) Emplea habilidades y destrezas técnicas para manejar máquinas, equipos y herramientas según el tipo de producción a realizar.
- 5) Evalúa los procesos y resultados obtenidos en la elaboración del producto o servicio ofertado.

### **D. Escala de medición**

La escala de medición empleada fue dicotómica, porque solamente da dos opciones de respuesta, Correcta=1 e Incorrecta=0

## **3.3. Población, muestra, muestreo y unidad de análisis**

### **3.3.1 Población**

Hernández (2017) señala que lo componen eventos y sucesos, así como individuos que pertenecen a un grupo específico afectado por una dificultad en un espacio y tiempo definido. Esto nos permite delimitar nuestra población, el cual consta de 95 estudiantes del 4° del ciclo Avanzado de un centro de educación básica alternativa de Ate Vitarte, UGEL 06.

### **3.3.2 Muestra**

La muestra de la investigación, Valderrama (2013), expone, que es un conjunto determinado de la población, y que manifiesta las características específicas de la población. Para la investigación se determinó una muestra de 40 alumnos que tuvieron facilidades y dominio de comunicación virtual, de los cuales 20 estudiantes se consideraron dentro del grupo control y 20 en el experimental.

### **3.3.3 Muestreo**

Alarcón (2018) quien afirma que se entiende como muestreo al conjunto de procedimientos que el investigador utiliza de acuerdo a los propósitos investigativos y que permite identificar a los elementos que conforman la muestra. Sharma (2017) sostiene que el muestreo es una técnica para evaluar a un número menor relativamente menor que la población.

En el caso del trabajo de investigación que se pretende desarrollar corresponde al muestreo criterial o intencionado, porque para intervenir se requiere facilidades y disponibilidad de recursos, Otro criterio que se debe mencionar es que luego del análisis de los grupos, en el caso de los estudios cuasi experimentales, se debe asegurar las mismas condiciones en los grupos de trabajo. Esta exigencia se ha sido el criterio que ha orientado la elección de ambos grupos

Atendiendo lo señalado por (Hernández, 2017) la técnica del muestreo elegido fue la no probabilística porque la elección de las unidades que conforman los grupos experimental y control no dependieron de la probabilidad sino de las causas relacionados con las particularidades de la investigación y sobre todo atendiendo a los objetivos planteados, es por ello que se ha trabajado con grupos ya conformados

### **3.3.4 Unidad de análisis**

Por su parte, Picón y Mellán (2014), afirman: “La unidad de análisis se define como una estructura taxonómica que puede responder las preguntas planteadas en el problema real o las preguntas de la encuesta”. La unidad de análisis está considerada por estudiantes del 4° del ciclo Avanzado de un centro de educación básica alternativa de Ate Vitarte, UGEL 06.

## **3.4. Técnicas e instrumentos**

### **Técnica**

Para el recojo de los datos en esta investigación se ha empleado la técnica de la observación directa, esta admite reunir datos con un propósito definido, como infiere Valderrama (2013).

### **Instrumento**

En cuanto a los instrumentos, Valderrama (2013) los describe como insumo que usa el investigador con el propósito de obtener información de la realidad.

La presente investigación es de enfoque cuantitativo, por lo tanto, uno de los instrumentos empleados para la recolección de la información según Hernández & Duana (2020) es la ficha de cotejo, el cual fue empleado en esta investigación. La ventaja de emplear una ficha de cotejo es que se puede utilizar para medir cualitativa y cuantitativamente, Moscoso & Díaz (2018).

En la investigación se empleó el instrumento de la ficha de cotejo, para el recojo de los saberes previos, que abarca las cuatro dimensiones y estará constituido por 19 ítems, y una lista de cotejo que considera las cuatro dimensiones y con 10 criterios de evaluación.

### **Ficha técnica**

Nombre: Lista de gestión de proyecto de emprendimiento

Autor (a): Caso Urcuhuaranga, Ivo Alberto

Año: 2021

N° de ítems: 20

Confiabilidad: KR-20 (Variable Dicotómica); lo que representa una Buena confiabilidad.

Ámbito de la aplicación: Estudiantes de 4° grado de un CEBA de Ate Vitarte

Finalidad: Valorar la competencia de gestiona proyectos de emprendimiento

Escala: Dicotómica (SI=1, NO=0)

Monitoreo: grupal

Forma de Administración: Grupal

El instrumento propuesto se presenta en Anexo 2

### **Confiabilidad**

La confiabilidad, de acuerdo con Hernández et al. (2014) declara, “si los instrumentos empleados provocan resultados que terminan con cierto grado de firmeza y coherencia, son confiables” (p.200). De Souza, et al., (2017) infiere que la confiabilidad es la capacidad de brindar un resultado en el tiempo y el espacio, desde diferentes puntos de vista, presentando aspectos de coherencia, estabilidad, equivalencia y homogeneidad. La confiabilidad para esta investigación ha sido calculada mediante el KR-20, el cual fue determinado a partir de los datos adquiridos luego de realizar una muestra piloto de 15 estudiantes de un CEBA de Ate Vitarte parecidas a la muestra de investigación.



El coeficiente de fiabilidad en el instrumento para la comprobación del grupo control (pretest y posttest) de la variable gestión de proyecto de emprendimiento es de 0,921, por lo tanto, se ha resuelto que el instrumento considerado indica confiabilidad muy alta. También, el coeficiente de fiabilidad del instrumento para la medición del grupo experimental (Pretest y posttest) de la variable gestión de proyecto de emprendimiento es de 0,876, por lo cual se determina su confiabilidad muy alta.

### **3.5. Procedimiento**

Para examinar la información obtenida se procedió con la asignación de los resultados en el software Excel, para luego, emplear el software SPSS para la elaboración de los cálculos y obtener resultados descriptivos e inferenciales tomando en cuenta los niveles y rangos de acuerdo a la ficha técnica del instrumento empleado.

### **3.6. Método de análisis de datos**

El estudio de datos obtenidos fue procesado con el software para estadísticas SPSS, se hizo el análisis de normalidad para determinar el estadístico de contrastación con Shapiro Wilk porque la muestra es menor de 50, si los datos son normales se utiliza T de Student, de lo contrario se utiliza U de Mann Whitney. Luego se procedió a realizar el análisis descriptivo y el análisis inferencial. Se utilizó la figura prisma para la contratación. Amante (2017) sostiene que el método de análisis de Shapiro Wilk y Shapiro Francia se ajustan a muestras entre 4 y 30 unidades de análisis.

### **3.7. Aspectos éticos**

La propiedad intelectual escrita, es considerado en todo trabajo de investigación; es bien cierto, todo trabajo de investigación demanda consultar fuentes bibliográficas para comprender las variables en estudio. Las inferencias de los autores pueden ser usadas citándolas y siguiendo las normas de redacción. Diaz, (2018), siendo así en la citas y referencias bibliográficas se consideran todas las fuentes. Mukherjee (2020) infiere que los autores deben ser honestos con sus publicaciones para no caer en desconfianza en el campo científico.

#### **IV. RESULTADOS**

#### 4.1. Resultados descriptivos

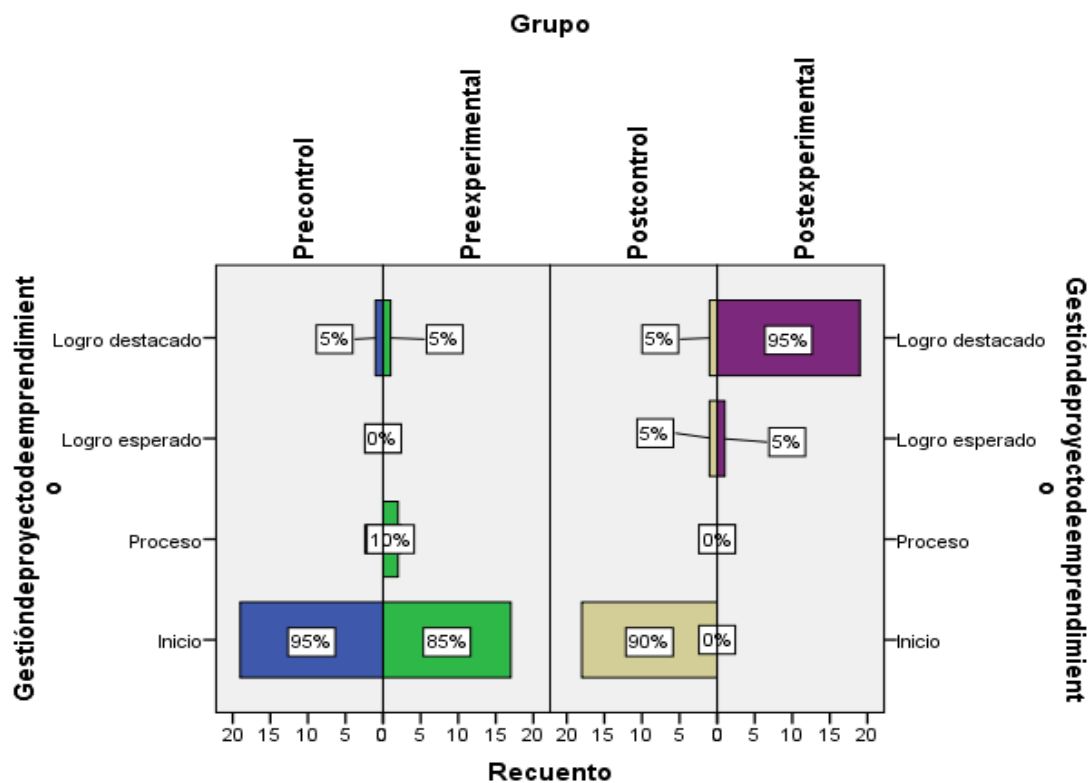
**Tabla 1**

*Tabla cruzada de Gestión de proyecto de emprendimiento según pre y post test.*

			Gestión de proyecto de emprendimiento				Total
			Inicio	Proceso	Logro esperado	Logro destacado	
Grupo Pre control	Frecuencia		19	0	0	1	20
	Porcentaje		95,0%	0,0%	0,0%	5,0%	100,0%
Pre experimental	Frecuencia		17	2	0	1	20
	Porcentaje		85,0%	10,0%	0,0%	5,0%	100,0%
Post control	Frecuencia		18	0	1	1	20
	Porcentaje		90,0%	0,0%	5,0%	5,0%	100,0%
Post experimental	Frecuencia		0	0	1	19	20
	Porcentaje		0,0%	0,0%	5,0%	95,0%	100,0%
Total	Frecuencia		54	2	2	22	80
	Porcentaje		67,5%	2,5%	2,5%	27,5%	100,0%

**Figura 1**

Diagrama de pirámide de las Gestión de proyecto de emprendimiento en alumnos de un CEBA de Ate Vitarte del grupo de control y de experiencia según pretest y posttest.



En el pre-test, el grupo de la experiencia se asigna con un 85% en nivel Inicial y 5% en nivel Logro destacado. El grupo control posee un 95% en nivel Inicial y 5% en nivel Logro destacado. Este estudio demuestra índices de una uniformidad en la distribución de los alumnos de un CEBA de Ate Vitarte entre los grupos, que generalmente se ubica en el nivel Inicial.

En el post-test, luego de la ejecución del Programa virtual “Emprendiendo” el grupo de la experiencia se asignan con un 5% en nivel Logro esperado y 95% en nivel Logro destacado. Este estudio demuestra índices que luego de la ejecución del Programa virtual “Emprendiendo” existe un progreso en los niveles alcanzados por los alumnos de un CEBA de Ate Vitarte del grupo experimental.

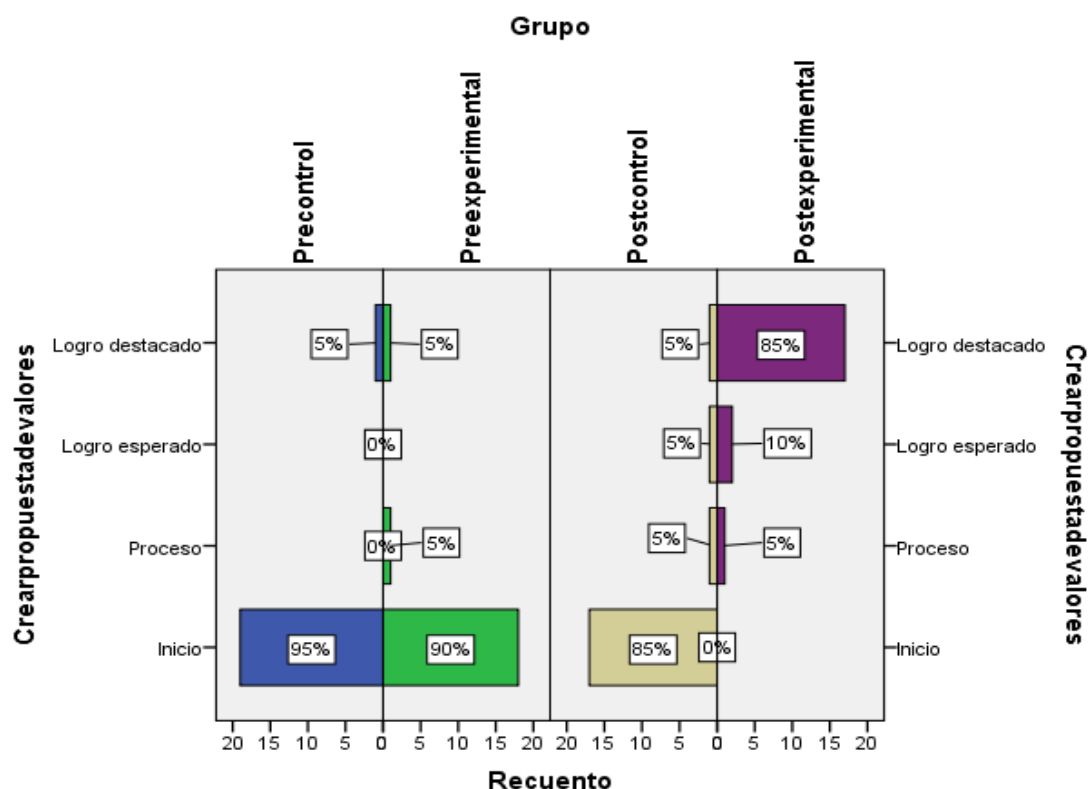
**Tabla 2**

*Tabla cruzada de Crear propuesta de valores según pre y post test*

			Crear propuesta de valores				Total
			Inicio	Proceso	Logro esperado	Logro destacado	
Grupo	Precontrol	Frecuencia	19	0	0	1	20
		Porcentaje	95,0%	0,0%	0,0%	5,0%	100,0%
	Preexperimental	Frecuencia	18	1	0	1	20
		Porcentaje	90,0%	5,0%	0,0%	5,0%	100,0%
	Postcontrol	Frecuencia	17	1	1	1	20
		Porcentaje	85,0%	5,0%	5,0%	5,0%	100,0%
	Postexperimental	Frecuencia	0	1	2	17	20
		Porcentaje	0,0%	5,0%	10,0%	85,0%	100,0%
Total		Frecuencia	54	3	3	20	80
		Porcentaje	67,5%	3,8%	3,8%	25,0%	100,0%

**Figura 2**

Diagrama de pirámide de las Crear propuesta de valores en estudiantes de un CEBA de Ate Vitarte del grupo de control y experimental según pretest y posttest.



En el pre-test, el grupo de la experiencia se ubica con un 90% en nivel Inicial y 5% en nivel Logro destacado. El grupo control obtiene un 95% en nivel Inicial y 5% en nivel Logro destacado. Este estudio muestra índices de una uniformidad en la distribución de los alumnos de un CEBA de Ate Vitarte entre los grupos, en donde la mayoría se ubica en el nivel Inicial.

En el post-test, luego de la ejecución del Programa virtual “Emprendiendo” el grupo de la experiencia se ubica con un 5% en nivel Proceso y 85% en nivel Logro destacado. Este estudio muestra índices que luego de la ejecución del Programa virtual “Emprendiendo” existe un progreso en los niveles logrados por los alumnos de un CEBA de Ate Vitarte del grupo de la experiencia.

### Tabla 3

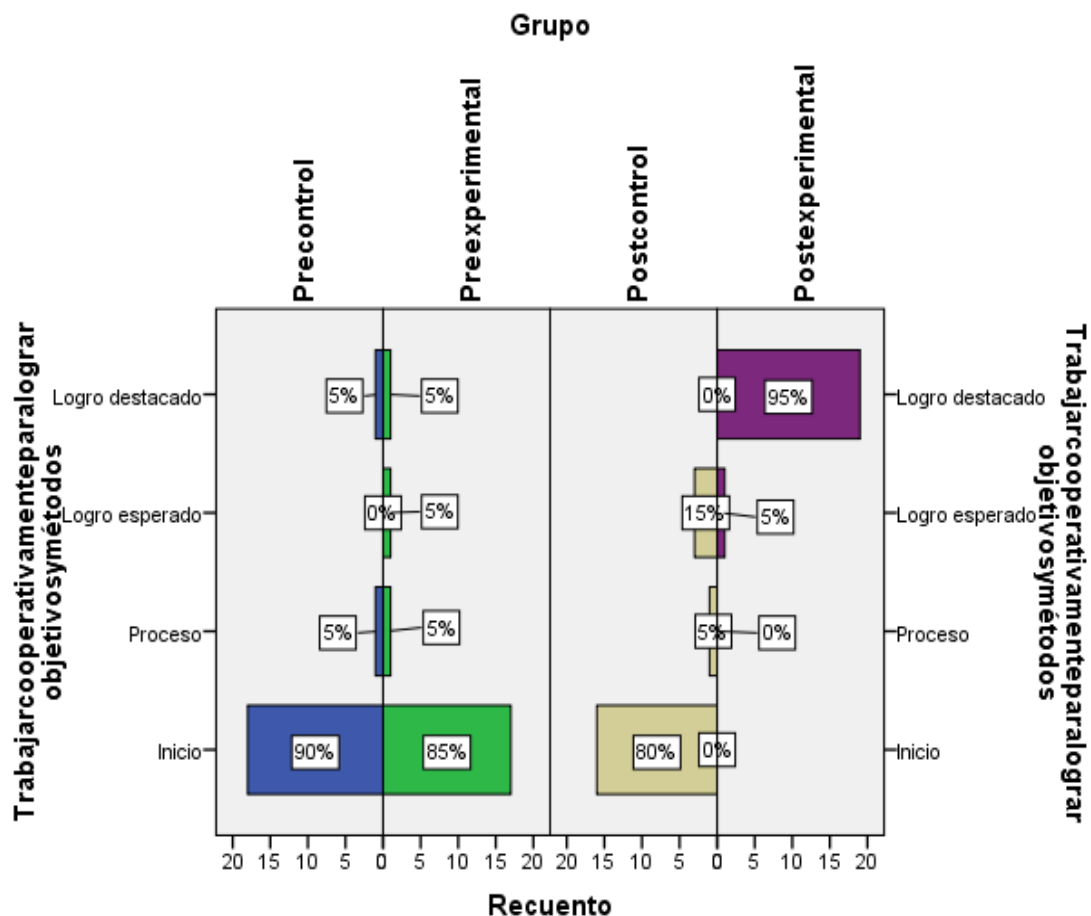
*Tabla cruzada de Trabajar cooperativamente para lograr objetivos y métodos según pre y post test*

Tabla cruzada Grupo\*Trabajar cooperativamente para lograr objetivos y métodos

			Trabajar cooperativamente para lograr objetivos y métodos				
					Logro esperado	Logro destacado	Total
Grupo			Inicio	Proceso			
Precontrol	Frecuencia		18	1	0	1	20
	Porcentaje		90,0%	5,0%	0,0%	5,0%	100,0%
Preexperimental	Frecuencia		17	1	1	1	20
	Porcentaje		85,0%	5,0%	5,0%	5,0%	100,0%
Postcontrol	Frecuencia		16	1	3	0	20
	Porcentaje		80,0%	5,0%	15,0%	0,0%	100,0%
Postexperimental	Frecuencia		0	0	1	19	20
	Porcentaje		0,0%	0,0%	5,0%	95,0%	100,0%
Total	Frecuencia		51	3	5	21	80
	Porcentaje		63,8%	3,8%	6,3%	26,3%	100,0%

**Figura 3.**

Diagrama de pirámide de las Trabajar cooperativamente para lograr objetivos y métodos en estudiantes de un CEBA de Ate Vitarte del grupo de control y grupo de experiencia según pretest y postest.



En el pre-test, el grupo de la experiencia se considera con un 85% en nivel Inicial y 5% en nivel Logro destacado. El grupo control obtiene un 90% en nivel Inicio y 5% en nivel Logro destacado. Este estudio muestra índices de una uniformidad en la distribución de los alumnos de un CEBA de Ate Vitarte entre los grupos, en que la mayoría se ubica en el nivel Inicial.

En el post-test, luego de la ejecución del Programa “Virtual emprende” el grupo de la experiencia se ubica con un 5% en nivel Logro esperado y 95% en nivel Logro destacado. Este estudio muestra índices que luego de la ejecución del Programa virtual “Emprendiendo” existe un progreso en los niveles logrados por los alumnos de un CEBA de Ate Vitarte del grupo experimental.

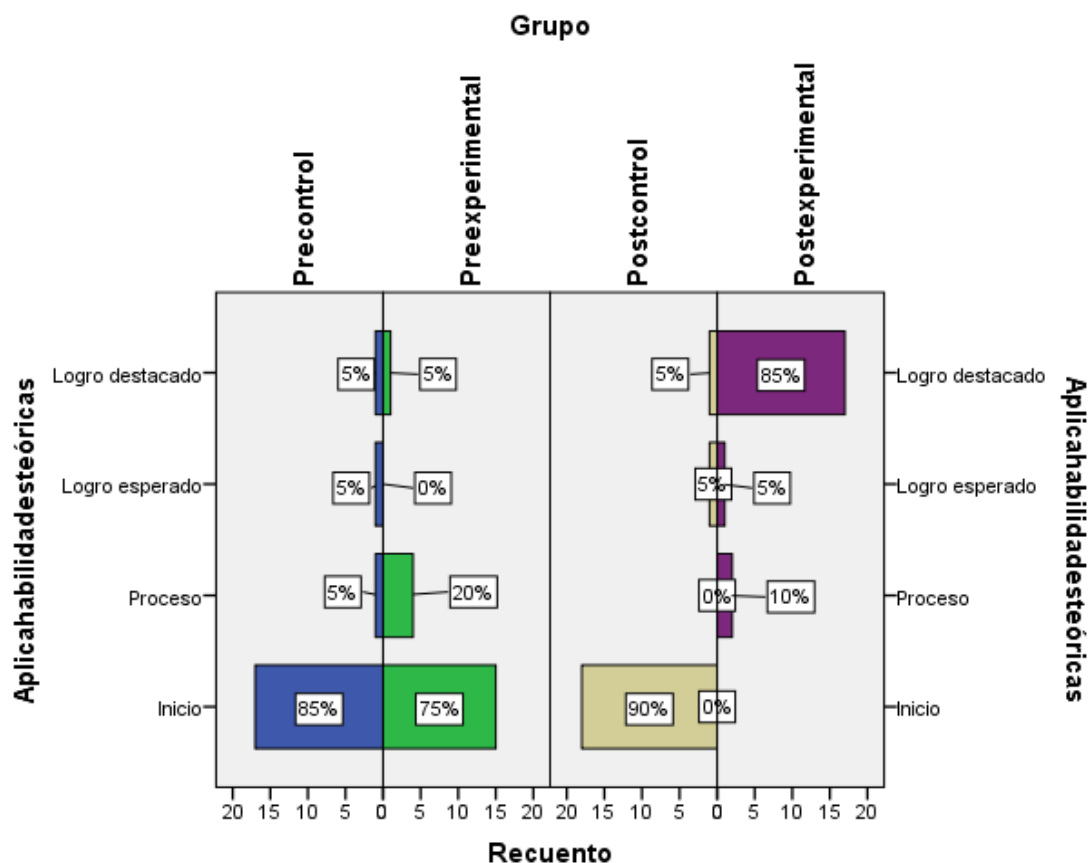
**Tabla 4**

*Tabla cruzada de Aplica habilidades teóricas según pre y post test*

Tabla cruzada Grupo*Aplica habilidades teóricas							
			Aplicahabilidadesteóricas				
			Inicio	Proceso	Logro esperado	Logro destacado	Total
Grupo	Precontrol	Frecuencia	17	1	1	1	20
		Porcentaje	85,0%	5,0%	5,0%	5,0%	100,0%
	Preexperimental	Frecuencia	15	4	0	1	20
		Porcentaje	75,0%	20,0%	0,0%	5,0%	100,0%
	Postcontrol	Frecuencia	18	0	1	1	20
		Porcentaje	90,0%	0,0%	5,0%	5,0%	100,0%
	Postexperimental	Frecuencia	0	2	1	17	20
		Porcentaje	0,0%	10,0%	5,0%	85,0%	100,0%
Total		Frecuencia	50	7	3	20	80
		Porcentaje	62,5%	8,8%	3,8%	25,0%	100,0%

**Figura 4**

Diagrama de pirámide de las Aplica habilidades teóricas en estudiantes de un CEBA de Ate Vitarte del grupo de control y grupo de la experiencia según pretest y posttest.



En el pre-test, el grupo de la experiencia se asigna con un 75% en nivel Inicial y 5% en nivel Logro destacado. El grupo control posee un 85% en nivel Inicial y 5% en el Logro destacado. Este estudio muestra índices de una uniformidad en la distribución de los alumnos de un CEBA de Ate Vitarte entre los grupos, en donde la mayoría está en el nivel Inicial.

En el post-test, después de la ejecución del Programa virtual “Emprendiendo” el grupo de la experiencia se distribuye con un 10% en nivel Proceso y 85% en nivel Logro destacado. Este estudio muestra índices que luego de la ejecución del Programa virtual “Emprendiendo” existe un progreso en los niveles alcanzados por los alumnos de un CEBA de Ate Vitarte del grupo de la experiencia.

**Tabla 5**

*Tabla cruzada de Evalúa resultados del proyecto de emprendimiento según pre y post test*

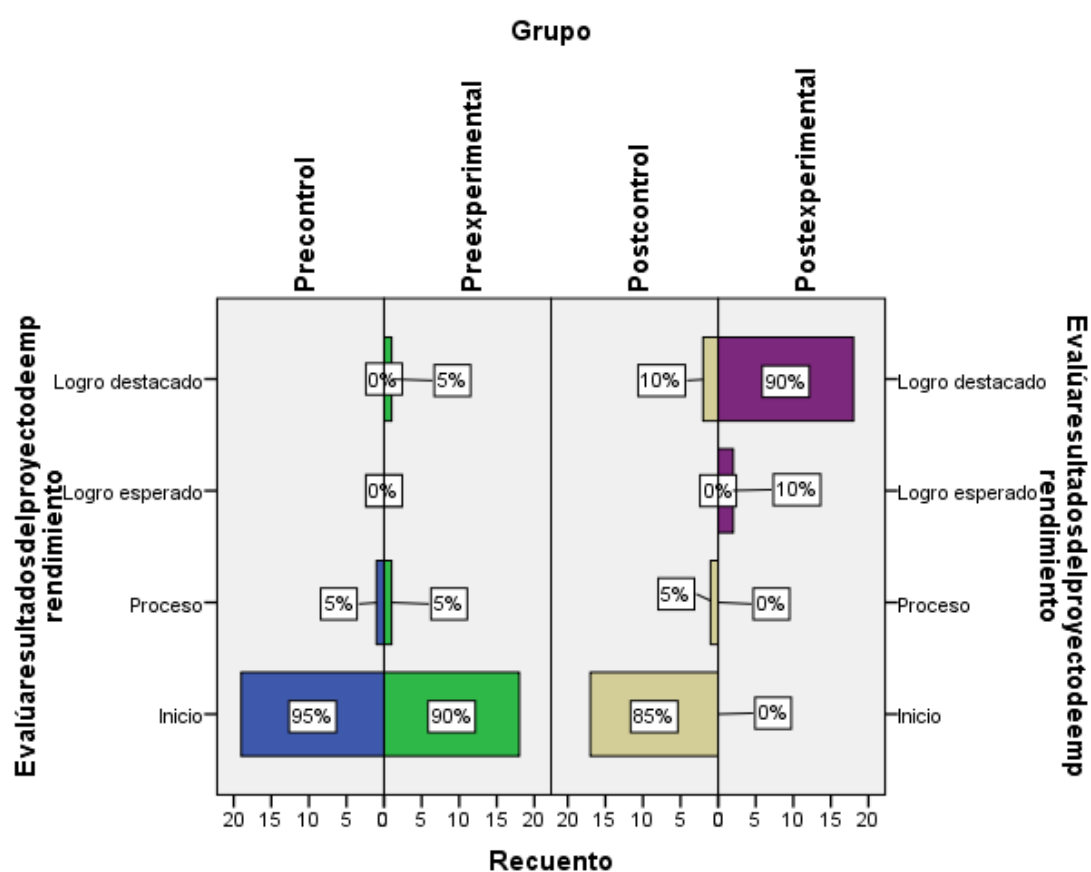


Tabla cruzada Grupo\*Evalúa resultados del proyecto de emprendimiento

		Evalúa resultados del proyecto de emprendimiento					
			Inicio	Proceso	Logro esperado	Logro destacado	Total
Grupo	Precontrol	Frecuencia	19	1	0	0	20
		Porcentaje	95,0%	5,0%	0,0%	0,0%	100,0%
	Preexperimental	Frecuencia	18	1	0	1	20
		Porcentaje	90,0%	5,0%	0,0%	5,0%	100,0%
	Postcontrol	Frecuencia	17	1	0	2	20
		Porcentaje	85,0%	5,0%	0,0%	10,0%	100,0%
	Postexperimental	Frecuencia	0	0	2	18	20
		Porcentaje	0,0%	0,0%	10,0%	90,0%	100,0%
Total		Frecuencia	54	3	2	21	80
		Porcentaje	67,5%	3,8%	2,5%	26,3%	100,0%

**Figura 5**

Diagrama de pirámide Evalúa efectos del proyecto de emprendimiento en alumnos de un CEBA de Ate Vitarte del grupo de control y grupo de la experiencia según pretest y posttest.



En el pre-test, el grupo de la experimentación se asigna, con un 90% en nivel Inicio y 5% en nivel Logro destacado. El grupo control alcanza un 95% en nivel Inicio y 5% en nivel Proceso. Este estudio muestra indicativos de una uniformidad en la distribución de los alumnos de un CEBA de Ate Vitarte entre los grupos, donde la mayoría se halla en el nivel Inicial.

En el post-test, después de la ejecución del Programa virtual “Emprendiendo” el grupo de la experimentación se distribuye con un 10% en nivel Logro esperado y 90% en nivel Logro destacado. Este estudio muestra indicativos que luego de la ejecución del Programa virtual “Emprendiendo” existe un incremento en los niveles alcanzados por los alumnos de un CEBA de Ate Vitarte del grupo experimental.

## 4.2. Resultados de la hipótesis

### Hipótesis general

**Ho:** La ejecución del programa virtual “Emprendiendo” no produce efecto significativo en la mejora de la competencia de gestión de proyecto de emprendimiento en estudiantes de un CEBA de Ate Vitarte, 2021.

**Ha:** La ejecución del programa virtual “Emprendiendo” si produce efecto significativo en la mejora de la competencia de gestión de proyecto de emprendimiento en estudiantes de un CEBA de Ate Vitarte, 2021.

Prueba estadística: U de Mann-Whitney

Nivel de significancia  $\alpha = 0.05$

Regla de decisión: Sí  $p \leq 0.05$  se rechaza  $H_0$ .

**Tabla 6**

*Prueba U de Mann-Whitney – Hipótesis general*

Rangos				
	Grupo	N	Rango promedio	Suma de rangos
Pretest Gestión de proyecto de emprendimiento	Grupo control	20	20,03	400,50
	Grupo experimental	20	20,98	419,50
	Total	40		
Postest Gestión de proyecto de emprendimiento	Grupo control	20	11,03	220,50
	Grupo experimental	20	29,98	599,50
	Total	40		

**Tabla 7**

<b>Estadísticos de prueba<sup>a</sup></b>		
	Pretest Gestión de proyecto de emprendimiento	Postest Gestión de proyecto de emprendimiento
U de Mann-Whitney	190,500	10,500
W de Wilcoxon	400,500	220,500
Z	-,563	-5,736
Sig. asintótica (bilateral)	,574	,000
Significación exacta [2*(sig. unilateral)]	,799 <sup>b</sup>	,000 <sup>b</sup>

a. Variable de agrupación: Grupo

b. No corregido para empates.

### Interpretación

De acuerdo al cuadro, admite observar que, la gestión de proyecto de emprendimiento del grupo control y el grupo de la experiencia según pretest presentan situaciones similares (U-Mann-Whitney:  $p=0,574$ ); también, los puntajes de los alumnos del grupo de la experiencia según postest muestran divergencias significativas con los puntajes adquiridos del grupo control (U-Mann-Whitney:  $p=0,000$ ), y admite establecer que: El programa virtual “Emprendiendo” si produce efecto significativo en el desarrollo de la competencia de gestión de proyecto de emprendimiento en alumnos de un CEBA de Ate Vitarte, 2021.

### Hipótesis específica 1

**Ho:** La ejecución del programa virtual “Emprendiendo” no obtiene efecto significativo en la mejora de la capacidad de crear propuesta de valor en estudiantes de un CEBA de Ate Vitarte, 2021.

**Ha:** La ejecución del programa virtual “Emprendiendo” si obtiene efecto significativo en la mejora de la capacidad de crear propuesta de valor en estudiantes de un CEBA de Ate Vitarte, 2021.

Prueba estadística: U de Mann-Whitney

Nivel de significancia  $\alpha = 0.05$

Regla de decisión: Sí  $p \leq 0.05$  se rechaza Ho.

**Tabla 8**

*Prueba U de Mann-Whitney – Hipótesis específica 1*

Rangos				
	Grupo	N	Rango promedio	Suma de rangos
Pretest Crear propuesta de valores	Grupo control	20	19,55	391,00
	Grupo experimental	20	21,45	429,00
	Total	40		
Postest Crear propuesta de valores	Grupo control	20	11,10	222,00
	Grupo experimental	20	29,90	598,00
	Total	40		

**Tabla 9**

Estadísticos de prueba <sup>a</sup>		
	Pretest Crear propuesta de valores	Postest Crear propuesta de valores
U de Mann-Whitney	181,000	12,000
W de Wilcoxon	391,000	222,000
Z	-,987	-5,623
Sig. asintótica (bilateral)	,324	,000
Significación exacta [2*(sig. unilateral)]	,620 <sup>b</sup>	,000 <sup>b</sup>

a. Variable de agrupación: Grupo

b. No corregido para empates.

### Interpretación

De acuerdo al cuadro, admiten observar que, la gestión de proyecto de emprendimiento del grupo control y el grupo de la experiencia según pretest presentan situaciones similares (U-Mann-Whitney:  $p=0,620$ ); también, los puntajes de los alumnos del grupo de la experiencia según postest presentan divergencias significativas con los puntajes adquiridos del conjunto control (U-Mann-Whitney:  $p=0,000$ ), y permite comprobar que: El programa virtual “Emprendiendo” si tiene efecto significativo en el desarrollo de la capacidad de crear propuesta de valor en alumnos de un CEBA de Ate Vitarte, 2021.

### Hipótesis específica 2

**Ho:** La ejecución del programa virtual “Emprendiendo” no tiene resultado significativo en el desarrollo de la capacidad de trabajar colaborativamente para alcanzar objetivos y métodos en alumnos de un CEBA de Ate Vitarte, 2021.

**Ha:** La ejecución del programa virtual “Emprendiendo” si tiene resultado significativo en el desarrollo de la capacidad de trabajar colaborativamente para alcanzar objetivos y métodos en alumnos de un CEBA de Ate Vitarte, 2021.

Prueba estadística: U de Mann-Whitney

Nivel de significancia  $\alpha = 0.05$

Regla de decisión: Sí  $p \leq 0.05$  se rechaza  $H_0$ .

**Tabla 10**

*Prueba U de Mann-Whitney – Hipótesis específica 2*

Rangos				
	Grupo	N	Rango promedio	Suma de rangos
Pretest Trabajar cooperativamente para lograr objetivos y métodos	Grupo control	20	19,53	390,50
	Grupo experimental	20	21,48	429,50
	Total	40		
Postest Trabajar cooperativamente para lograr objetivos y métodos	Grupo control	20	11,05	221,00
	Grupo experimental	20	29,95	599,00
	Total	40		

**Tabla 11**

Estadísticos de prueba <sup>a</sup>		
	Pretest Trabajar cooperativamente para lograr objetivos y métodos	Postest Trabajar cooperativamente para lograr objetivos y métodos
U de Mann-Whitney	180,500	11,000
W de Wilcoxon	390,500	221,000
Z	-,849	-5,721
Sig. asintótica (bilateral)	,396	,000
Significación exacta [2*(sig. unilateral)]	,602 <sup>b</sup>	,000 <sup>b</sup>

a. Variable de agrupación: Grupo

b. No corregido para empates.

## Interpretación

De acuerdo al cuadro, admiten observar que, la gestión de proyecto de emprendimiento del grupo control y grupo de la experiencia según pretest muestran situaciones similares (U-Mann-Whitney:  $p=0,396$ ); también, los puntajes de los alumnos del grupo de la experiencia según posttest presentan divergencias significativas con los puntajes observados del grupo control (U-Mann-Whitney:  $p=0,000$ ), y permite establecer que: El programa virtual “Emprendiendo” si tiene resultado significativo en la mejora de la capacidad de trabajar cooperativamente para conseguir objetivos y métodos en estudiantes de un CEBA de Ate Vitarte, 2021.

### Hipótesis específica 3

**Ho:** La ejecución del programa virtual “Emprendiendo” no logra efecto significativo en la mejora de la capacidad de aplica habilidades técnicas en alumnos de un CEBA de Ate Vitarte, 2021.

**Ha:** La ejecución del programa virtual “Emprendiendo” si tiene resultado significativo en la mejora de la capacidad de aplica habilidades técnicas en alumnos de un CEBA de Ate Vitarte, 2021.

Prueba estadística: U de Mann-Whitney

Nivel de significancia  $\alpha = 0.05$

Regla de decisión: Sí  $p \leq 0.05$  se rechaza  $H_0$ .

**Tabla 12**

*Prueba U de Mann-Whitney – Hipótesis específica 3*

Rangos				
	Grupo	N	Rango promedio	Suma de rangos
Pretest Aplica habilidades teóricas	Grupo control	20	20,95	419,00
	Grupo experimental	20	20,05	401,00
	Total	40		
Posttest Aplica habilidades teóricas	Grupo control	20	11,28	225,50
	Grupo experimental	20	29,73	594,50
	Total	40		

**Tabla 13**

Estadísticos de prueba <sup>a</sup>		
	Pretest Aplica habilidades teóricas	Posttest Aplica habilidades teóricas
U de Mann-Whitney	191,000	15,500
W de Wilcoxon	401,000	225,500
Z	-,424	-5,403
Sig. asintótica (bilateral)	,672	,000
Significación exacta [2*(sig. unilateral)]	,820 <sup>b</sup>	,000 <sup>b</sup>

a. Variable de agrupación: Grupo

b. No corregido para empates.

### Interpretación

De acuerdo al cuadro, dejan observar que, la gestión de proyecto de emprendimiento del grupo control y el grupo de la experiencia según pretest muestran circunstancias similares (U-Mann-Whitney:  $p=0,672$ ); también, los puntajes de los alumnos del grupo de la experiencia según posttest muestran

divergencias significativas con los puntajes logrados del grupo control (U-Mann-Whitney:  $p=0,000$ ), y permite establecer que: El programa virtual “Emprendiendo” si tiene efecto significativo en la mejora de la capacidad de aplica habilidades técnicas en alumnos de un CEBA de Ate Vitarte, 2021.

#### Hipótesis específica 4

**Ho:** La ejecución del evento virtual “Emprendiendo” no tiene efecto significativo en el desarrollo de la capacidad de evalúa resultados del proyecto de emprendimiento en estudiantes de un CEBA de Ate Vitarte, 2021.

**Ha:** La ejecución del evento virtual “Emprendiendo” si tiene resultado significativo en el desarrollo de la capacidad de evalúa resultados del proyecto de emprendimiento en estudiantes de un CEBA de Ate Vitarte, 2021.

Prueba estadística: U de Mann-Whitney

Nivel de significancia  $\alpha = 0.05$

Regla de decisión: Sí  $p \leq 0.05$  se rechaza Ho.

**Tabla 14**

*Prueba U de Mann-Whitney – Hipótesis específica 4*

Rangos				
	Grupo	N	Rango promedio	Suma de rangos
Pretest Evalúa resultados del proyecto de emprendimiento	Grupo control	20	19,45	389,00
	Grupo experimental	20	21,55	431,00
	Total	40		
Postest Evalúa resultados del proyecto de emprendimiento	Grupo control	20	11,05	221,00
	Grupo experimental	20	29,95	599,00
	Total	40		

**Tabla 15**

Estadísticos de prueba <sup>a</sup>			
	Pretest Evalúa resultados del proyecto de emprendimiento	Postest Evalúa resultados del proyecto de emprendimiento	
U de Mann-Whitney	179,000	11,000	
W de Wilcoxon	389,000	221,000	
Z	-1,091	-5,709	
Sig. asintótica (bilateral)	,275	,000	
Significación exacta [2*(sig. unilateral)]	,583 <sup>b</sup>	,000 <sup>b</sup>	

a. Variable de agrupación: Grupo

b. No corregido para empates.

### **Interpretación**

De acuerdo al cuadro, permiten conocer que, la gestión de proyecto de emprendimiento del grupo control y el grupo de la experiencia según pretest demuestran situaciones similares (U-Mann-Whitney:  $p=0,275$ ); además, los puntajes de los alumnos del grupo de la experiencia según postest presentan divergencias significativas con los puntajes conseguidos del grupo control (U-Mann-Whitney:  $p=0,000$ ), y permite establecer que: El programa virtual “Emprendiendo” si tiene efecto significativo en el desarrollo de la capacidad de evalúa resultados del proyecto de emprendimiento en alumnos de un CEBA de Ate Vitarte, 2021.



## **V. DISCUSSION**

Esta investigación tuvo como propósito fundamental el fortalecimiento de la habilidad de trabajo de emprendimiento en los alumnos de un CEBA del distrito de Ate, en vista que por motivo de la pandemia y la virtualidad de la educación no se encontró una técnica apropiada para el cumplimiento de la competencia 27° del CNEB.

En esta investigación se logró demostrar que el estudiante luego de participar de este programa ha logrado cumplir con la competencia que estipula el Ministerio de Educación para ser promocionado al grado siguiente o egresar del centro de educación básica alternativa. De acuerdo al informe final del Director del CEBA donde se realizó la investigación el porcentaje de estudiantes que pasaron al proceso de recuperación fue muy alto con aproximadamente el 60 % que no lograron las competencias deseadas.

Bournissen (2017), en su estudio buscaba un modelo educativo para la implementarlo en la universidad adventista del Plata, para ello realizó pruebas escritas de opciones múltiples, entrevistas y encuestas, las cuales fueron con la ayuda del personal administrativo, jerárquico y estudiantes. Para esta investigación también se contó con el apoyo del Director de un CEBA, el coordinador del área académica de educación para el trabajo y los estudiantes. La similitud con nuestra investigación también fue la cantidad de estudiantes que fue de 40, que para nuestro caso 20 fue del conjunto control y 20 del conjunto experimental. El resultado en la investigación de Bournissen con la nuestra fue que ambos mostraron resultados positivos a las sesiones virtuales a distancia para el desarrollo del emprendimiento.

De acuerdo con los resultados se puede evidenciar que luego de la aplicación del programa virtual un 5% se encuentra en el logro esperado y un 95% en el logro destacado, por lo tanto, existe una diferencia considerable con el grupo control que obtuvo un 5% en logro esperado y un 5% en logro destacado. El grado confiabilidad del instrumento empleado fue realizada con el KR-20 por tener ítems de medida dicotómica, cuyo valor fue de 0,921.

En la Universidad Internacional de Catalunya, España, Buendía (2017), realizó una investigación sobre el fortalecimiento del emprendimiento rural y el objetivo fue conocer en qué medida las comunidades virtuales fomentaban el emprendimiento rural, concluyendo que este medio es muy novedoso para el

medio rural y que aún faltan sobrepasar ciertas dificultades. Es casi comparable con lo está pasando en este momento con la educación virtual en los colegios, la conectividad no es fácil de obtenerlas por parte de los estudiantes, son pocos los que tienen accesos a esta ventaja virtual, esto se evidenció al reunir y seleccionar a los estudiantes en el CEBA, porque para la investigación tuvimos que reunir a estudiantes con ciertas características de dominio de las herramientas virtuales.

El programa aplicado a esta investigación se realizó empleando la plataforma para videoconferencias de Google meet y las herramientas del google drive, la cual permite almacenar archivos y editarlos para ir registrando su avance. También se hizo uso de los videos contenidos en el YouTube que fueron de mucha ayuda porque grafican los temas con mayor amplitud, a la vez que también existen videos con testimonios reales de emprendimiento en personas naturales e iguales a nosotros.

La investigación está sustentada en los teóricos Suárez & Jaimes (2018), los cuales tienen una publicación sobre neuroemprendimiento, cuyo sustento menciona que todo emprendimiento tiene que ver con la neurociencia, por el hecho de que toda persona puede emprender, pero no todos lo hacen, esto debido al uso del hemisferio derecho e izquierdo de nuestro cerebro, el hemisferio derecho nos brinda la capacidad de tener una visión libre y creativos, el hemisferio izquierdo la capacidad de análisis, orden y cálculo, y el más importante para el emprendedor es el cerebro límbico o también llamado cerebro emocional, el cual te da la capacidad de descubrir nuevas experiencias y emprender.

Esta investigación se realizó siguiendo el enfoque por competencias del currículo nacional de la educación básica, específicamente en la Resolución vice ministerial 034-2019-MINEDU, programa curricular de la educación básica alternativa, aplicable a partir del mismo año.

La metodología empleada para esta investigación fue el de aprendizaje electrónico, que en inglés se traduce como e learning, este modo de aprendizaje permite trabajar con todos los recursos que se encuentran en el mundo virtual, tales como las herramientas y plataformas virtuales, entre ellas encontramos los recursos de la plataforma Google drive, Microsoft Word, Microsoft Excel, presentaciones y formularios, los cuales son los más conocidos, Chakraborty (2017), infiere, que la tecnología está diseñada para mejorar la eficacia del proceso

educativo, sin depender de la cantidad de ingresantes a las clases en línea, la herramienta empleada en su investigación fue Skype, y para nuestro caso se trabajó con Google meet, por ser una plataforma que no ofrece gasto adicional, es ilimitado y permite utilizar sus recursos adicionales y la colaboración de la pizarra que es muy útil para la explicación del profesor a los estudiantes. Además, que se empleó una plataforma Moodle para la entrega de algunos contenidos. También, Alves, P, et al., (2017) ha considerado a la educación virtual como un proceso que no todos pueden acceder y que depende de ello para cumplir con lo programado.

Un inconveniente que se encuentra en la realidad docente es que no todos ellos se encuentran en condiciones de poder dictar una clase empleando los entornos virtuales, esto es muy evidente ahora que toda la educación peruana se encuentra siendo transmitida a distancia. En este contexto, haciendo una recopilación por consultas a los docentes de la zona donde se realizó la investigación, la mayoría se encuentra haciendo sus clases vía WhatsApp o de lo contrario llevando los contenidos del programa “Aprendo en casa”, en lo concerniente a la educación básica, pero son pocos los centros educativos que poseen una plataforma propia o gratuita, porque manifiestan los docentes que no saben usarlo. Ahmadi & Nourabadi (2020), encontraron en su investigación que uno de los hallazgos más comunes fue la inexperiencia y poca habilidad de los educadores para el manejo del entorno virtual, así como la lentitud de adaptación de los maestros con la educación virtual.

El resultado que se obtuvo después de la aplicación del programa “emprendiendo” es que la competencia de gestión de emprendimiento fue fortalecida porque lograron entender lo que significa el proyecto de emprendimiento y todos los pasos que hay que seguir para generarlo. Comparándolo con la investigación de Mei Wang, S. et al., (2019) en el cual su programa de creatividad y emprendimiento, aplicado a los estudiantes de la Universidad Nacional de Taiwán, también se observó que los grupos que recibieron el programa sobre emprendimiento mostraron ganancias significativas mayores en las competencias e intención emprendedoras a diferencia de los que no recibieron el programa. También, Boldureanu, et al., (2020) 1, en sus conclusiones expresa el mismo fenómeno, que al culminar las clases de educación emprendedora los

estudiantes aprendieron sobre las ideas comerciales, los contextos y las razones para iniciar un negocio, y las principales fuentes de financiación.

Esta investigación basa su aplicación en estudios que tratan sobre la aplicación de un programa virtual, y llegan a la conclusión de que la educación por este medio es bastante efectiva en los estudiantes y que logran desarrollar su máximo potencial, lo importante es conseguir que el estudiante tenga la motivación necesaria para cohesionarse con este modelo educativo. Kesim (2019) en su estudio de revisión hizo notar que el tema más estudiado es la gran efectividad que tiene la aplicación de un programa en sus resultados.

Los problemas que conlleva la educación virtual es, a pesar de contar con internet en todos los medios, en casa, el wifi, o datos en el celular, la poca capacidad de conexión por parte de los estudiantes, los sujetos que participaron en esta investigación presentaron en ocasiones esta dificultad, alguno de ellos solo tenía internet en su celular por compra de datos y en ocasiones se les gastaba y se desconectaban, una consecuencia de este incidente es la desmotivación del estudiante, porque se perdía de algunos temas, los cuales a la siguiente clase tenía que hacer un repaso. Erguin & Sahan (2021) también lo menciona en su investigación, que uno de los problemas de la educación virtual es la pérdida de motivación por la poca oportunidad de conseguir información de tesis. También Abdulrahman et al., (2020) menciona que otros de los problemas que trae consigo la pandemia y por ende la educación virtual, es el estrés, la ansiedad, depresión que impide que los maestros y estudiantes enseñen y aprendan.

Con la llegada de la pandemia la educación tradicional presencial tuvo que transformarse en educación virtual, esta evolución del sistema educativo nos ha servido para conocer que tenemos herramientas virtuales que podemos explotar y sacar el máximo provecho, y sobre todo porque existen plataformas que brindan servicios gratuitos y ponen a disposición de la educación una gama muy amplia de herramientas que permite al docente y estudiantes desarrollar y continuar con el proceso educativo, Sun, et al., (2020) infiere que la virtualidad de la educación ha permitido conectarse más personalmente con el estudiante y a emplear todos los recursos que ofrece el internet para desarrollar el proceso de aprendizaje.

Una coincidencia que se encuentra entre el contexto donde se desarrolla esta investigación es que está dirigido a personas adultas y jóvenes con

responsabilidades de adulto, porque ellos trabajan durante el día y estudian en la noche, entonces, debido al agotamiento muchas veces se encuentran desmotivados para seguir las clases al ritmo que impone el docente, a pesar que una de las características más representativas de los CEBAS es que la educación es flexible y por lo tanto se puede adoptar cualquier metodología y estrategia que sea acorde al estudiante. Kara, et al., (2019) sostiene que la educación de adultos es muy especial por las responsabilidades diarias y sus estudios pero que su debilidad es su fortaleza, ya que debido a su edad son personas que ya tienen una idea de la realidad y participan de los foros y chats.

## **VI. CONCLUSIONES**

- Primera: En la hipótesis universal, se vio que, la competencia gestión de proyecto de emprendimiento del conjunto control y el conjunto de experimentación, de acuerdo al pre test muestran situaciones análogas (U-Mann-Whitney:  $p=0,799$ ); también, los puntajes en estudiantes de un CEBA de Ate Vitarte del conjunto experimental de acuerdo al post test muestran discrepancias significativas con los puntajes conseguidos del grupo control (U-Mann-Whitney:  $p=0,000$ ), y permite establecer que: La ejecución del evento virtual “Emprendiendo” tiene resultado significativo en el desarrollo de la competencia de gestión de proyecto de emprendimiento en alumnos de un CEBA de Ate Vitarte, 2021.
- Segunda: En la hipótesis específica 1, se observó que, crear propuesta de valores del conjunto control y el de experimentación de acuerdo al pre test presentan situaciones semejantes (U-Mann-Whitney:  $p=0,620$ ); también, los puntajes en estudiantes de un CEBA de Ate Vitarte del conjunto de la experiencia de acuerdo al post test presentan contrastes representativas con los puntajes conseguidos de la clase control (U-Mann-Whitney:  $p=0,000$ ), y permite establecer que: La ejecución del programa virtual “Emprendiendo” tiene efecto representativo en el desarrollo de la capacidad de crear propuesta de valor en alumnos de un CEBA de Ate Vitarte, 2021.
- Tercera: En la hipótesis específica 2, se observó que, trabajar cooperativamente para lograr objetivos y métodos del conjunto control y de experimentación de acuerdo al pre test presentan situaciones equivalentes (U-Mann-Whitney:  $p=0,602$ ); asimismo, los puntajes en estudiantes de un CEBA de Ate Vitarte del conjunto de experimentación el post test muestran discrepancias significativas con los resultados obtenidos de la clase control (U-Mann-Whitney:  $p=0,000$ ), y admite conseguir que: La ejecución del programa virtual “Emprendiendo” tiene resultado significativo en el desarrollo de la capacidad de trabajar colaborativamente para conseguir objetivos y métodos en estudiantes de un CEBA de Ate Vitarte, 2021.



- Cuarta: En la hipótesis específica 3, se observó que, aplica habilidades teóricas del conjunto control y de experimentación de acuerdo al pre test muestran condiciones similares (U-Mann-Whitney:  $p=0,820$ ); asimismo, los puntajes en estudiantes de un CEBA de Ate Vitarte del conjunto con el que se realizó la experiencia según post test presentan contrastes reveladoras con los puntajes conseguidos del grupo control (U-Mann-Whitney:  $p=0,000$ ), los que admiten establecer que: La ejecución del programa virtual “Emprendiendo” tiene resultado representativo en el desarrollo de la capacidad de aplica habilidades técnicas en estudiantes de un CEBA de Ate Vitarte, 2021.
- Quinta: En la hipótesis específica 4, se observó que, evalúa resultados del proyecto de emprendimiento del conjunto control y experimental de acuerdo al pre test exhiben condiciones similares (U-Mann-Whitney:  $p=0,583$ ); también, los puntajes en estudiantes de un CEBA de Ate Vitarte del grupo con el que se realizó la experiencia según post test presentan contrastes representativos con los valores obtenidos en el conjunto control (U-Mann-Whitney:  $p=0,000$ ), que determina: La ejecución del programa virtual “Emprendiendo” tiene resultado significativo en el desarrollo de la capacidad de evalúa resultados de la propuesta de emprendimiento en alumnos de un CEBA de Ate Vitarte, 2021.

## **VII. RECOMENDACIONES**

- Primera: Al especialista de educación básica alternativa de la unidad de gestión educativa local se le recomienda implementar talleres de capacitación virtual en el manejo efectivo de las herramientas virtuales y realizar el seguimiento para el cumplimiento y aplicación de los mismos. Así como la implementación de una plataforma virtual en los CEBAS de la jurisdicción.
- Segunda: Al Director del CEBA donde se realizó la investigación se le recomienda mantener y explotar a toda su capacidad de la plataforma virtual Moodle que cuenta el CEBA, además obtener el máximo provecho de la plataforma Google Workspace para el uso correcto de las herramientas virtuales, incentivar a sus docentes para que se capaciten en talleres de uso de las herramientas virtuales, para que la estrategia educativa aplicada sea aplicada por las otras áreas académicas.
- Tercera: Se recomienda al coordinador del área académica de EPT implementar los métodos educativos por medio de formatos de proyectos de emprendimiento y registrar los avances por medio de la técnica de la observación directa y con la herramienta de la ficha de cotejo u otra herramienta de evaluación que permita medir y observar el desarrollo de conocimientos en el estudiante.
- Cuarta: A los docentes de CEBA se les recomienda trabajar empleando esta técnica de avance de proyecto, porque son estudiantes jóvenes y adultos con responsabilidades familiares y laborales a los cuales se les complica cuando un tema de curso se dicta de manera abierta, sin una finalidad aplicable a su vida cotidiana. Con esta esta técnica nos permite emplear la evaluación formativa y sumativa de manera más efectiva.
- Quinta: Se recomienda a los docentes capacitarse y aplicar el uso de las herramientas virtuales, ya que esto permite al docente más comodidad en el trabajo porque todo se encontraría en la nube informática, evitando el riesgo de pérdida de información y tener todo a la mano, disponible hasta en un celular.

Sexta: Finalmente se recomienda a los investigadores en este tema afianzar esta forma de investigación, aplicando el uso de los materiales de trabajo virtual, así como la aplicación de la técnica de la observación directa y herramientas que permitan la evaluación formativa y sumativa.

## **VIII. PROPUESTA**

Programa virtual “Emprendiendo” para fortalecer la habilidad de hacer proyecto de innovación en los alumnos de un CEBA - Ate, 2021

### **7.1 Descripción**

El programa aplicado fue dirigido al fortalecimiento de la competencia de realización de emprendimiento en estudiantes del cuarto grado de un CEBA de la jurisdicción del distrito de Ate, empleando recursos virtuales; específicamente dirigido al curso de Educación para el trabajo, en el cual, la competencia determinada por el currículo nacional de educación básica es la gestión de proyectos de emprendimiento económico o social, por este motivo es imprescindible cumplir con la normatividad del CNEB. También se tiene en cuenta que, por el contexto actual, la educación peruana se ha convertido en educación virtual, motivo por el cual se debe explotar los recursos virtuales que se encuentran en el internet y que algunas plataformas son gratuitas y en otras es de precio muy cómodo implementarlas en un centro educativo, como por ejemplo la plataforma Moodle, que tiene un software Open source, y la plataforma Google Workspace.

### **7.2 Ventajas y desventajas**

La ventaja de emplear este método de educación virtual es que puedes emplear todos los recursos disponibles en el internet y conservar los trabajos creados por los estudiantes. Se dispone de plataformas de video conferencia, plataformas de Office Ondrive, donde encontramos Word, Excel, Power point y formularios. Otra ventaja de la cual dispone el CEBA donde se realizó la experiencia es que cuenta con una plataforma Moodle, a disposición de los estudiantes.

La desventaja notada en esta experiencia es que no todos los estudiantes cuentan con los conocimientos básicos para trabajar con estas herramientas, también se observa que los docentes no incentivan a los estudiantes a emplear los diferentes materiales virtuales, ya sea por desconocimiento del docente o por la falta de capacitación.

### **7.3 justificaciones y explicación de la propuesta**

Este programa fue implementado para que los docentes del área de educación para el trabajo logren la competencia que exige el Ministerio de Educación, empleando

los diferentes recursos virtuales contenidos en la nube virtual. También se ha observado en las actas finales del CEBA que la cantidad de estudiantes aprobados en el área de EPT son relativamente bajos en comparación a las actas presentadas de manera presencial (antes de la pandemia).

Este programa ha empleado los entornos virtuales para hacer llegar los contenidos temáticos del programa, tales como la plataforma Moodle, el drive del Google, YouTube para los videos presentados y Wokspace, y para la comunicación en video conferencia se empleó el Google meet, también se empleó la plataforma o red social WhatsApp, para la comunicación y coordinación con los estudiantes.

Para el desarrollo del proyecto se empleó una plantilla de proyecto de emprendimiento en la cual tenían que trabajar y cumplir con cada requerimiento de la misma.

Para la parte de registro o evaluación se empleó el método de la evaluación y el instrumento de la ficha de cotejo, en la cual se fue evidenciando su avance. Para aplicar este proyecto se tuvo que definir los requisitos que debieron cumplir los estudiantes, los cuales deberían de tener acceso al internet y un dispositivo que les permita desenvolverse en el mismo.

#### 7.4 Planteamiento de actividades y recursos necesarios

**Tabla 16**

Actividades del programa

	<b>Actividades</b>	<b>Recursos</b>	<b>Responsables</b>
1	Creación de grupos y selección de estudiantes de acuerdo a sus condiciones con la virtualidad.	WhatsApp Videoconferencia (Google meet)	Autor del programa
2	Elaboración de sesiones	Moodle Google Drive	Autor del programa
3	Socialización y presentación del programa	WhatsApp Videoconferencia (Google meet)	Autor del programa
4	Desarrollo de sesiones virtuales.	Videoconferencia (Google meet) Moodle Google Drive YouTube	Autor del programa
5	Metacognición, retroalimentación y evaluación y presentación de resultados	WhatsApp Videoconferencia (Google meet)	Autor del programa

## 7.5 Cronograma de actividades en la plataforma de educación virtual

**Tabla 17**

Actividades	PERÍODO: II		
	Mayo	Junio	Julio
Selección de los estudiantes que tienen acceso a las herramientas virtuales.	x		
Socialización y presentación del programa virtual	x		
Aplicación del programa en la plataforma virtual por sesiones.	x x x x x x x x x		
Metacognición			x
Evaluación final			x

## 7.6 Evaluación y control

El programa fue aplicado durante el segundo bimestre planificado en la periodificación del CEBA, el programa fue aplicado desarrollando un formato de proyecto de emprendimiento y fue registrado mediante una ficha de cotejo, en el cual se evidenció el avance de cada uno de los estudiantes.



## REFERENCIAS

- Abdulrahman, A. et al., (2020) *Distance education as a response to pandemics: Coronavirus and Arab culture*. Journals & Books ScienceDirect. <https://doi.org/10.1016/j.techsoc.2020.101317>
- Ahmadi, J. & Nourabadi, S. (2020) *Implementation barriers in virtual education in Payame Noor University in Iran*. Utopía y Praxis Latinoamericana. <https://www.redalyc.org/journal/279/27963185021/27963185021.pdf>
- Alarcón, R. (2008). *Métodos y diseños de investigación del comportamiento* (segunda edición). Lima: Editorial Universitaria URP.
- Alves, P. et al., (2017) *The Influence of Virtual Learning Environments in Students' Performance*. University of Minho. Braga – Portugal. [https://www.researchgate.net/publication/317307245\\_The\\_Influence\\_of\\_Virtual\\_Learning\\_Environments\\_in\\_Students'\\_Performance](https://www.researchgate.net/publication/317307245_The_Influence_of_Virtual_Learning_Environments_in_Students'_Performance)
- Amante H. (2017). *Assessing normality of data in clinical and experimental trials*. Journal Vasc Bras. <http://dx.doi.org/10.1590/1677-5449.041117>
- Boldureanu, G. et al., (2020) *Entrepreneurship Education through Successful Entrepreneurial Models in Higher Education Institutions*. University of Medicine and Pharmacy of Iasi, Romania. <https://doi.org/10.3390/su12031267>
- Bournissen, J. (2017) *Modelo pedagógico para la facultad de estudios virtuales de la universidad adventista del Plata*. Universitat de les Illes Balears, España.
- Bernal, C. (2010) *Metodología de la investigación*. Universidad de la Sabana. Colombia.
- Buendía, X. (2017) *El desarrollo de competencias investigativas de los docentes en formación en el contexto de la práctica pedagógica*. Universidad de Sucre. <https://revistas.pedagogica.edu.co/index.php/RF/article/view/7405>
- Calderón, L. (2019) *Perspectivas de la gestión universitaria y el emprendimiento en el desarrollo productivo de las Mypes*. UCV. Lima–Perú. <https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/27181>

- Carrillo, G. (2015) *El currículo por competencias en la educación superior*. Pontificia Universidad Católica del Perú. Ediciones Nova Print S.A.C.  
[http://cdn02.pucp.education/academico/2015/09/01094909/curriculo\\_comp\\_etencias.pdf](http://cdn02.pucp.education/academico/2015/09/01094909/curriculo_comp_etencias.pdf)
- Caicedo, C., et al. (2016) *La universidad en el desarrollo del emprendimiento a través de una plataforma virtual en el CECADEL de la UNESUM – Pajan*. (Publicación Científica en la revista 3C Tecnología. España).  
<http://ojs.3ciencias.com/index.php/3c-tecnologia/article/view/405>
- Chakraborty, M. (2017) *Learner engagement strategies in online class environment*. Texas A&M University. Texas – EE.UU.  
<https://core.ac.uk/download/pdf/147255355.pdf>
- Colina, M., Gutiérrez M. (2013) *Aplicación de un entorno virtual de aprendizaje para el desarrollo de competencias en la unidad curricular completación de pozos*. Universidad privada Dr. Rafael Bellosó Chacín, Venezuela.
- Cueva, G. & Mallqui, R. (2014) *Uso del software educativo pipo en el aprendizaje de matemática en los estudiantes del quinto grado de primaria de la I.E. “Juvenal Soto Causso” de Rahuapampa – 2013*. Universidad Católica Sedes Sapientiae, Ancash, Perú.
- De Souza, A. et al., (2017) Psychometric properties in instruments evaluation of reliability and validity. Universidade Estadual de Campinas. Brasil. doi: 10.5123/S1679-49742017000300022
- Ergin, E. & Şahan, S (2021) *Determination of the problems experienced by postgraduate nursing students at the thesis stage during the pandemic*. Journal Basic Clin Health Sciences. <https://doi.org/10.30621/jbachs.905240>
- Flores, J. & Huamán, M. (2013) *Edu Tic Innova*. Revista de educación virtual. N° 02 - Abril 2014 - ISSN 2307-082X USMP, Lima- Perú.  
[https://www.aulavirtualusmp.pe/Ebooks/libreria/ebook\\_546/files/revista%20eduticinnova%20ok.pdf](https://www.aulavirtualusmp.pe/Ebooks/libreria/ebook_546/files/revista%20eduticinnova%20ok.pdf)

- Galindo, L. (2015) *El aprendizaje colaborativo en ambientes virtuales*. Centro de Estudios e Investigaciones para el Desarrollo Docente (CENID). España.  
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/libro?codigo=652184>
- Girişken, A. & Çakar, A. (2021) *What Is Neuroentrepreneurship? The Theoretical Framework, Critical Evaluation, And Research Program*. OPUS © Uluslararası Toplum Araştırmaları Dergisi-International Journal of Society Researches. DOI: 10.26466/opus.840936
- Gutiérrez, C., et al., (2004) *La enseñanza virtual en el contexto de la educación actual*. Revista Ciencias de la Salud, vol. 2, Universidad del Rosario Bogotá, Colombia.
- Hernández, R. et al., (2014) *Metodología de la investigación*. Editorial Mc. Graw Hill Education, México D.F.
- Hernández, R., Fernández, C. & Baptista, L. (2010). *Metodología de la Investigación*. México: Mc Graw.
- Hernández, R. (2017) *Impacto de las TIC en la educación: Retos y Perspectivas*.  
<https://revistas.usil.edu.pe/index.php/pyr/article/view/149>
- Henostroza, C. (2018) *Investigación cuantitativa. Métodos y estrategias en la elaboración de tesis y proyectos*. Lima: Mantaro.
- Hernández, S. & Duana, D. (2020) *Técnicas e instrumentos de recolección de datos. (Publicación científica en Orbis*. Boletín Científico de las Ciencias Económico Administrativas del ICEA, núm. 17, 2020, pp. 51-53). Universidad Autónoma del Estado de Hidalgo, México.  
<https://repository.uaeh.edu.mx/revistas/index.php/icea/article/view/6019/7678>
- Kara, M. et al., (2019) *Challenges faced by adult learners in online distance education: A literature review*. Journal Open Praxis.  
<https://search.informit.org/doi/10.3316/informit.234110355704611>
- Karthik, D. (2020). *Evolution of performance of work by check sheet in constructional activities*. International Journal of Progressive Research in Science and Engineering.

<https://www.journals.grdpublications.com/index.php/ijprse/article/view/213/209>

- Kesim, E. (2019). *A study of the graduate theses on distance learning administration in turkey from 1999 to 2019*. Turkish Online Journal of Distance Education. <https://doi.org/10.17718/tojde.727972>
- Kunkel, S. (1991) *El impacto de la estructura de la estrategia y de la industria en nuevo funcionamiento de la empresa*. Doctoral Dissertation, University of Georgia, Dissertation Abstracts International, 52-06A, # 2205.
- La Madriz, J. (2016) *Factores que promueven la deserción del aula virtual*. (Publicación científica en Orbis. Revista Científica Ciencias Humanas, núm. 35, noviembre, 2016, pp. 18-40). Maracaibo, Venezuela.
- Llorente, R. & Londoño, I. (2019) *Hardware Para Una Prueba probabilística De Primalidad*. *Revista Sennova: Revista Del Sistema De Ciencia, Tecnología E Innovación* 4 (1):19-33. <https://doi.org/10.23850/23899573.1941>.
- Ludi, W. et al. (2020). *The impact of entrepreneurship education and students' entrepreneurial mindset: the mediating role of attitude and self-efficacy*. Universitas Negeri Malang. Indonesia. <https://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S2405844020317655>
- Marczyk, G. et al., (2019). *Essentials of behavioral science series*. John Wiley & Sons, Inc. <http://103.5.132.213:8080/jspui/bitstream/123456789/1144/1/Essentials%20of%20Research%20Design%20and%20Methodology%202005%20%281%2029.pdf>
- Martínez, M. (2013) *La utilización de herramientas digitales en el desarrollo del aprendizaje colaborativo: análisis de una experiencia en Educación Superior*. *Revista de Docencia Universitaria* Vol.11 (2) Mayo-agosto 2013, 333-351 ISSN: 1887-4592. Universidad de Alicante, España. <file:///C:/Users/Paolo/Downloads/Dialnet-LaUtilizacionDePlataformasVirtualesParaElDesarroll-4414637.pdf>

- Mertens, L. (2000). *La Gestión por competencia laboral en la empresa y la formación profesional*. OEI Madrid, España.
- Mei Wang, S. et al., (2019) *How the New Type of Entrepreneurship Education Complements the Traditional One in Developing Entrepreneurial Competencies and Intention*. National Taiwan University, Taipei, Taiwan.  
<https://doi.org/10.3389/fpsyg.2019.02048>
- MINEDU (2014) *Resolución de Secretaría General N° 613-2014-MINEDU*. Lima Perú
- MINEDU (2019) *Resolución Viceministerial N° 034-2019-MINEDU*.  
<https://www.gob.pe/institucion/minedu/normas-legales/262778-034-2019->
- Moscoso L. & Díaz L. (2018). *Ethical aspects in qualitative research with children*.  
 Revista latinoamericana de Bioética.  
[http://www.scielo.org.co/scielo.php?pid=S1657-47022018000100051&script=sci\\_abstract&tlng=en](http://www.scielo.org.co/scielo.php?pid=S1657-47022018000100051&script=sci_abstract&tlng=en)
- Mukherjee, A. (2020) **Revisiting the ethical aspects in research publications**.  
 International Research Journal of Multidisciplinary Scope. DOI:  
 10.47857/irjms.2020.v01i01.005
- Muñoz, C. (2015) *Metodología de la investigación*. Oxford University Press en el Reino Unido.
- Niola, N. (2015) *Análisis del uso de software educativo como herramienta en el proceso de enseñanza- aprendizaje en el área de matemática, en los estudiantes del 5° E.G.B. de la unidad educativa particular Leonhard Euler*.  
 Universidad Politécnica Salesiana, Ecuador.
- Organización mundial del trabajo (2016) *Promoción del emprendimiento y la innovación social juvenil en América*. Edición y publicación Panamá.
- Picón, D., & Mellán, Y. (2014) *La unidad de análisis en la problemática enseñanza aprendizaje*. Argentina: Universidad Nacional de la Patagonia Austral.
- Pimentel, J. et al. (2019) *Concepto de competencia educativa desde la percepción del estudiante de enfermería*.

<https://www.enfermeria21.com/revistas/aladefe/articulo/309/concepto-de-competencia-educativa-desde-la-percepcion-del-estudiante-de-enfermeria/>

Rahi, S. (2017) *Research design and methods: a systematic review of research paradigms, sampling issues and instruments development*. International Journal of Economics & Management Sciences. DOI: 10.4172/2162-6359.1000403

Ramos, C. (2020) *El reto de la educación virtual*. UNICEF – Perú. <https://www.unicef.org/peru/historias/covid-reto-de-educacion-virtual-peru>

Reyes, L. et al. (2017) *Tipos de aprendizaje y tendencia según modelo VAK*. Universidad Distrital Francisco José de Caldas. Vol. 5 Núm. 2 (2017): julio-diciembre. <https://revistas.udistrital.edu.co/index.php/tia/article/view/9785/pdf>

Sánchez, H. (2019). *Emprendimiento Empresarial en la escuela y sus herramientas tecnológicas*. Monografía, Repositorio de la Universidad Cooperativa de Colombia. [https://repository.ucc.edu.co/bitstream/20.500.12494/10466/4/2019\\_emprendimiento\\_empresarial\\_escuela.pdf](https://repository.ucc.edu.co/bitstream/20.500.12494/10466/4/2019_emprendimiento_empresarial_escuela.pdf)

Scrimadhaven, T. et al. (2020) *Learning Analytics: Virtual Reality for Programming Course in Higher Education*. Vellore Institute of Technology University Chennai. India. <https://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S1877050920314241>

Sharma, G. (2017) *Pros and cons of different sampling techniques*. International Journal of Applied Research. [https://d1wqtxts1xzle7.cloudfront.net/58765080/Pros\\_and\\_cons\\_of\\_sampling-with-cover-page-v2.pdf?Expires=1627891519&Signature=Ekr-fR~zvmN77zVavhcxFVu~1LzAy72yzKslg~joYJ0UaGVQIAZvJzXZ1wepr1mnPGoc8R6P6bNRxjvSHHga674h~PtNY-jUnADpRVGSEV-JutlF4D5s3Zme-MFXxUDZ8uaOJqz2-LksnEWf0nMvun1AfTCOH011NuMsUkHrsW9~axCUrGoQkBwG0JFX8dA47fF7RLNwyu7el~UFmLSTBML0KSt75UhWH0MvCplqeH4YJd-2VHhKdGZxl~wvx4TzwZRfB3MmXK4P0M46ZkJC~uBCHNM2E2LK2j1j~1](https://d1wqtxts1xzle7.cloudfront.net/58765080/Pros_and_cons_of_sampling-with-cover-page-v2.pdf?Expires=1627891519&Signature=Ekr-fR~zvmN77zVavhcxFVu~1LzAy72yzKslg~joYJ0UaGVQIAZvJzXZ1wepr1mnPGoc8R6P6bNRxjvSHHga674h~PtNY-jUnADpRVGSEV-JutlF4D5s3Zme-MFXxUDZ8uaOJqz2-LksnEWf0nMvun1AfTCOH011NuMsUkHrsW9~axCUrGoQkBwG0JFX8dA47fF7RLNwyu7el~UFmLSTBML0KSt75UhWH0MvCplqeH4YJd-2VHhKdGZxl~wvx4TzwZRfB3MmXK4P0M46ZkJC~uBCHNM2E2LK2j1j~1)

EXbKCpzO4rcvfB9ERT8hulg954Mpb8FVaSBUfLPd8nJsbMvw\_\_&Key-Pair-Id=APKAJLOHF5GGSLRBV4ZA

- Suárez, C. Jaimes, J. (2018). *Neuroemprendimiento*. Asociación latinoamericana de expositores. <http://v.fastcdn.co/u/deb53d53/35124841-0-NEUROEMPREDIMIENTO.pdf>
- SUN, L. et al., (2020) *Coronavirus pushes education online*. Southeast University, Nanjing, China. <https://doi.org/10.1038/s41563-020-0678-8>
- Tamayo, M. (2016) *Diccionario de la investigación científica*. Cali: Limusa
- Tamayo, M. (2003) *El proceso de la investigación científica*. Cuarta edición. editorial Limusa, S.A. DEC.V. México.
- Taouab, O. & Issor, Z. (2019). *Firm performance: definition and measurement models*. European Scientific Journal ESJ. Doi:10.19044/esj.2019.v15n1p93
- UNESCO (2020) *Educación a distancia para todos: 1,500 millones de estudiantes no asisten a la escuela por el covid-19*. <https://es.unesco.org/news/aprendiendo-casa-educacion-distancia-todos>
- Valderrama, S. (2013) *Pasos para elaborar proyectos de investigación científica*. Lima: San Marcos E.I.R.L.
- Vargas, M. (2006) *Competencias laborales y la formación universitaria*. Psicología desde el Caribe, núm. 16, diciembre, 2005, pp. 64-91. Colombia. <https://www.redalyc.org/pdf/213/21301603.pdf>
- Villanueva, A. (2018) *Aplicación del programa Edublog para el logro de aprendizaje en el área de educación para el trabajo del ciclo avanzado semipresencial de los estudiantes del Centro de Educación Básica Alternativa Alfonso Ugarte, San Isidro*. Universidad Nacional de Educación Enrique Guzmán y Valle. <https://repositorio.une.edu.pe/handle/UNE/2778?show=full>
- Vicent, N. (2013) *Evaluación de un programa de educación patrimonial basado en tecnología móvil*. Universidad Autónoma de Madrid, España.



- Vigil, J. (2019) *La innovación educativa, el proyecto educativo institucional y su relación con la calidad educativa en los CEBAS de la UGEL 05- 2018*. Universidad Nacional de Educación Enrique Guzmán y Valle. Perú.
- Vladimir, A. (2015) *Students' Motivations and Barriers to Online Education*. Grand Valley State University. Michigan – EE.UU. <https://scholarworks.gvsu.edu/cgi/viewcontent.cgi?article=1775&context=theses>
- Zhang, P. & Zhang, Y. (2018) *Analysis of Virtual Enterprise-based Education Pattern for University Students' Innovative Undertaking*. Advances in Social Science, Education and Humanities Research. <https://www.atlantispress.com/article/25899447.pdf>

## **ANEXOS**

## Anexo 1: MATRIZ DE CONSISTENCIA

Programa virtual "Emprendiendo" para fortalecer la competencia de gestión de proyecto de emprendimiento en estudiantes de un CEBA - Ate, 2021

PROBLEMA	OBJETIVOS	HIPÓTESIS	VARIABLES E INDICADORES		
			Variable independiente: Programa virtual		
			Procesos pedagógicos	Módulos	SESIONES
<p><b>Problema general</b> ¿Qué efecto tiene la aplicación del programa virtual Emprendiendo en el desarrollo de la competencia de gestión de proyecto de emprendimiento en estudiantes de un CEBA de Ate Vitarte, 2021?</p> <p><b>Problemas específicos</b> ¿Qué efecto tiene la aplicación del programa virtual Emprendiendo en la creación de propuestas de valor en estudiantes de una CEBA – Ate, 2021?</p> <p>¿Qué efecto tiene la aplicación del programa virtual Emprendiendo en el trabajo cooperativo para lograr objetivos y métodos en estudiantes de una CEBA – Ate, 2021?</p> <p>¿Qué efecto tiene la aplicación del programa virtual Emprendiendo en la aplicación de las habilidades técnicas en estudiantes de una CEBA – Ate, 2021??</p>	<p><b>Objetivo general</b> Determinar el efecto que produce la aplicación del programa virtual Emprendiendo en el desarrollo de la competencia de gestión de proyecto de emprendimiento en estudiantes de un CEBA de Ate Vitarte, 2021.</p> <p><b>Objetivos específicos</b> Determinar el efecto que produce la aplicación del Programa virtual Emprendiendo en la creación de propuestas de valor en estudiantes de una CEBA – Ate, 2021.</p> <p>Determinar el efecto que produce la aplicación del Programa virtual Emprendiendo en el trabajo cooperativo para lograr objetivos y métodos en estudiantes de una CEBA – Ate, 2021.</p> <p>Determinar el efecto que produce la aplicación del Programa virtual Emprendiendo en la aplicación de las habilidades técnicas en estudiantes de una CEBA – Ate, 2021.</p> <p>Determinar el efecto que produce la aplicación del Programa virtual Emprendiendo en la evaluación</p>	<p><b>Hipótesis general</b> La aplicación del programa virtual Emprendiendo tiene efecto significativo en el desarrollo de la competencia de gestión de proyecto de emprendimiento en estudiantes de un CEBA de Ate Vitarte, 2021.</p> <p><b>Hipótesis específicas</b> La aplicación del programa virtual Emprendiendo tiene efectos significativos en la dimensión de creación de propuestas de valor en estudiantes de una CEBA – Ate, 2021.</p> <p>La aplicación del programa virtual Emprendiendo tiene efectos significativos en el trabajo cooperativo para lograr objetivos y métodos en estudiantes de una CEBA – Ate, 2021.</p> <p>La aplicación del programa virtual Emprendiendo tiene efectos significativos en la aplicación de las habilidades técnicas en estudiantes de una CEBA – Ate, 2021.</p>	<p><b>Inicio:</b> Motivación, recuperación de saberes previos, Anuncio o descubrimiento del logro de aprendizaje.</p> <p><b>Desarrollo:</b> Facilitación del aprendizaje o Gestión del aprendizaje</p> <p><b>Evaluación:</b> Verificación del logro Reflexión de lo aprendido. Metacognición.</p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Estudia los antecedentes de los tipos de negocios en su entorno cercano</li> <li>2. Identifica las necesidades y gustos de sus clientes</li> <li>3. Determina el producto o servicio a ofertar</li> <li>4. Crea una propuesta de valor</li> <li>5. Plantea la justificación de proyecto de emprendimiento</li> <li>6. Plantea los objetivos de su proyecto de emprendimiento</li> <li>7. Reconoce las condiciones favorables y adversas</li> <li>8. Analiza el mercado donde desea implementar el negocio</li> <li>9. Analiza a la competencia de su entorno local y regional</li> <li>10. Realiza el cronograma de actividades a ejecutar</li> <li>11. Diseña el producto o servicio a ofertar</li> <li>12. Implementa el taller o establecimiento</li> <li>13. Selecciona los materiales e insumos a emplear</li> <li>14. Calcula los costos de inversión y venta del producto</li> <li>15. Identifica las evidencias y medios de verificación</li> <li>16. Identifica los recursos humanos a emplear en su proyecto productivo</li> <li>17. Planifica la comercialización del producto</li> <li>18. Evalúa los procesos del proyecto productivo Plantea propuestas de mejora.</li> <li>19. Plantea propuestas de mejora</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Observación directa de su localidad.</li> <li>2. Búsqueda de información en internet acerca de las necesidades observadas en su localidad.</li> <li>3. Aplicación de la plataforma Drive para almacenar la información obtenida</li> <li>4. Elaborar los flujogramas para la realización de los proyectos.</li> <li>5. Aplicación de la plataforma Google para el plan de marketing de su propuesta de valor.</li> <li>6. Aplicación del software Microsoft Excel para calcular costos.</li> <li>7. Busca información en internet sobre financiamiento de proyectos productivos.</li> <li>8. Aplicación de Microsoft Word para elaborar el proyecto productivo.</li> <li>9. Uso de la plataforma YouTube para conocer el manejo de materiales y herramientas de su propuesta de valor</li> <li>10. Aplicación del Microsoft Word para realizar la evaluación de su propuesta de valor.</li> </ol>

¿Qué efecto tiene la aplicación del programa virtual Emprendiendo en la evaluación de resultados del proyecto de emprendimiento en estudiantes de una CEBA – ¿Ate, 2021?	de resultados del proyecto de emprendimiento en estudiantes de una CEBA – Ate, 2021.	La aplicación del programa virtual Emprendiendo tiene efectos significativos en la evaluación de resultados del proyecto de emprendimiento en estudiantes de una CEBA – Ate, 2021.	<b>Variable dependiente: Gestión de proyecto emprendimiento</b>				
			<b>Dimensiones</b>	<b>Indicadores</b>	<b>Ítems</b>	<b>Escala De Medición</b>	<b>Niveles o rango</b>
			Crear propuesta de valores	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Formula propuestas de valor como alternativa de solución viable para resolver problemas o necesidades.</li> <li>• Planifica y participa en forma proactiva en la asignación de tareas, funciones y responsabilidades de los integrantes del equipo de trabajo</li> </ul>	1,2,3,4,5,6,7,8	Dicotómico NO = 0 SI = 1	<b>Logro destacado (18 a 20)</b>  <b>Logro esperado (14 a 17)</b>  <b>En proceso (11 a 13)</b>  <b>En inicio (0 a 10)</b>
			Trabajar cooperativamente para lograr objetivos y métodos	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Selecciona en equipo los problemas o necesidades de un segmento del mercado de su localidad</li> </ul>	9,10,11,12, 13		
			Aplica habilidades teóricas	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Emplea habilidades y destrezas técnicas para operar máquinas, equipos y herramientas según el tipo de producción a realizar.</li> </ul>	14,15,16, 17		
			Evalúa resultados del proyecto de emprendimiento	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Evalúa los procesos y resultados obtenidos en la elaboración del producto o servicio ofertado.</li> </ul>	18,19,20		

## Anexo 2. INSTRUMENTO

### FICHA DE COTEJO PARA GESTION DE PROYECTO EMPRENDIMIENTO

#### INSTRUCCIONES

La información que nos proporciona será solo de conocimiento del investigador por tanto evalúa en forma objetiva y veraz respondiendo las siguientes interrogantes.

		INDICADORES	Formula propuestas de valor como alternativa de solución viable para resolver problemas o necesidades								Planifica y participa en forma proactiva en la asignación de tareas, funciones y responsabilidades de los integrantes del equipo de trabajo			Selecciona en equipo los problemas o necesidades de un segmento del mercado de su localidad						Emplea habilidades y destrezas técnicas para operar máquinas, equipos y herramientas según el tipo de producción a realizar.						Evalúa los procesos y resultados obtenidos en la elaboración del producto o servicio ofertado.			PUNTAJE	TOTAL											
° N	ÍTEMS	Estudia los antecedentes de los tipos de negocios en su entorno		Identifica las necesidades y gustos de sus clientes		Determina el producto o servicio a ofertar		Crea una idea de negocio		Plantea la justificación de proyecto de emprendimiento		Plantea los objetivos de su proyecto de emprendimiento		Reconoce las condiciones favorables y adversas		Analiza el mercado donde desea implementar el negocio		Analiza a la competencia de su entorno local y regional		Realiza el cronograma de actividades a ejecutar		Diseña el producto o servicio a ofertar		Implementa el taller o establecimiento		Selecciona los materiales e insumos a emplear		Calcula los costos de inversión			Calcula precio de venta del producto		Identifica los recursos humanos a emplear en su proyecto		Planifica la comercialización del producto		Evalúa los procesos del proyecto productivo		Evalúa costos y rendimiento		Plantea propuestas de mejora
	Estudiantes	Cumplió	No cumplió	Cumplió	No cumplió	Cumplió	No cumplió	Cumplió	No cumplió	Cumplió	No cumplió	Cumplió	No cumplió	Cumplió	No cumplió	Cumplió	No cumplió	Cumplió	No cumplió	Cumplió	No cumplió	Cumplió	No cumplió	Cumplió	No cumplió	Cumplió	No cumplió	Cumplió	No cumplió	Cumplió	No cumplió	Cumplió	No cumplió	Cumplió	No cumplió	Cumplió	No cumplió	Cumplió	No cumplió		
1																																									
2																																									
3																																									
4																																									
5																																									



## **ESQUEMA DE PROYECTO DE EMPRENDIMIENTO**

1. **TIPO DE PROYECTO:** (PRODUCCIÓN, NEGOCIO O SERVICIO)

2. **ANTECEDENTES DE LAS ACTIVIDADES ECONÓMICAS DE SU ENTORNO**

¿Desde cuándo se ha visto este tipo de proyecto en el lugar?	
¿Cómo empezaron?	
¿Qué resultados tuvieron?	

3. **JUSTIFICACIÓN DE TU PROYECTO**

¿Por qué decidiste implementar este proyecto de emprendimiento?	
¿Cómo te va a ayudar en tu vida personal?	
¿De qué manera va a ayudar a tus potenciales clientes?	

4. **OBJETIVOS DE TU PROYECTO**

¿Qué deseas alcanzar?

a) Objetivo General	
a) Objetivos Específicos	

5. **ACTIVIDADES A DESARROLLAR**

a) Identificar de las necesidades y gustos de clientes potenciales

Método	Necesidades	Gustos
Observación directa		
Entrevista		
Encuesta		

b) Producto a ofertar o expender

Determinación del producto	
----------------------------	--

c) Factores externos

1.	Condiciones favorables	
2.	Condiciones adversas	

d) Analizar el mercado de mi ciudad

Características o aspectos a analizar	Cantidad
¿Aproximadamente qué cantidad de personas viven en la localidad donde se ofertarán los productos?	
¿Aproximadamente qué cantidad de personas o clientes potenciales suelen comprar este tipo de productos?	
¿Aproximadamente cuánto suelen pagar las personas por los productos similares a los que se van a ofertar?	
¿Aproximadamente cuántas personas o clientes suelen comprar de cinco a más productos?	
¿Cuántas personas o clientes suelen comprar menos, de uno a cuatro productos?	
¿Qué cantidad de dinero suelen invertir en compras de este tipo de productos?	

e) Analizar a la competencia local y regional


Negocios o empresas de la competencia	Aceptación de los clientes			¿Por qué le compran?	¿En qué lugar lo comercializa?	¿Cuál es el precio de venta?
	Alta	Regular	Poca			



f) Definir el perfil de mi cliente

Mercado meta	
Segmentación del mercado	

g) Diseñar los productos a producir

Diseño del producto, negocio o servicio.	
--	--

h) Implementación del taller o establecimiento

Recurso humano	<ul style="list-style-type: none"> <li>.</li> <li>.</li> <li>.</li> <li>.</li> <li>.</li> </ul>	
Recursos económicos	Propios	
	Mancomunado	
	Financiado	
Recursos materiales	Puesto, tienda o instalación	
	Mobiliarios, equipos o máquinas	<ul style="list-style-type: none"> <li>.</li> <li>.</li> <li>.</li> </ul>
	Materia prima	

i) Materiales e insumos

CANTIDAD	UNIDAD	MATERIAL

j) Costos

INSUMOS O MATERIAL	COSTOS
Total de gastos en soles (inversión inicial)	0.00

k) Comercialización de los productos a ofertar en el mercado

Producto o servicio de buena calidad.	
Ubicación estratégica de venta	
Medios de publicidad	
Promociones y ofertas	

### I) Evaluación del proyecto y propuestas de mejora

Nº	Proceso planificado	Proceso ejecutado	Resultado	Propuesta de mejora
1	Organiza el proceso productivo del producto o servicio.			
2	Selecciona insumos y materiales de calidad			
3	Selecciona equipos, herramientas y máquinas que te faciliten todos los procesos para realizar la producción.			
4	Selecciona equipos, herramientas y máquinas que te faciliten todos los procesos para realizar la producción.			
5	Aplica normas de seguridad, higiene y calidad, según el tipo de producto o servicio.			
6	Aplica procedimientos técnicos según el producto o servicio.			
7	Selecciona estrategias de ventas una vez finalizada la producción según el producto o servicio a ofertar			

m) Evalúa costos y rendimiento

INVERSIÓN PLANIFICADA	INVERSIÓN FINAL	GANANCIA

n) CRONOGRAMA

Actividades	Semana 1	Semana 2	Semana 3	Semana 4	Semana 5
Paso 1. Identificar con mayor precisión las necesidades y gustos del segmento de mercado de mi ciudad.					
Paso 2. Analizar el mercado de mi ciudad al que va dirigido mis productos.					
Paso 3. Analizar la competencia del mercado de mi ciudad que oferta productos similares.					
Paso 4. Determinar el perfil de mi cliente, saber sus gustos y preferencias					
Paso 5. Diseñar los modelos de las cuatro líneas de productos(platos, tazas, jarras y floreros) que voy a producir con toda la información recogida de los clientes potenciales					
Paso 6. Diseñar e implementar el taller de producción para elaborar los productos de artesanía utilitaria					
Paso 7. Buscar el financiamiento para adquirir todo lo necesario(máquinas, herramientas y equipos) e implementar el taller y realizar la producción, según el presupuesto elaborado.					
Paso 8. Producción de los diversos productos que corresponden a las cuatro líneas de productos a ofertar al mercado					
Paso 9. Comercialización de los diversos productos a ofertar al mercado					
Paso 10. Evaluación del proyecto y propuestas de mejora					

### Anexo 3. CERTIFICADOS DE VALIDEZ

#### CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO QUE MIDE LA VARIABLE “COMPETENCIA DE GESTIÓN DE EMPRENDIMIENTO”

CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO QUE MIDE LA VARIABLE COMPETENCIA DE GESTIÓN DE EMPRENDIMIENTO									
Nº	DIMENSIONES / ítems		Pertinencia <sup>1</sup>		Relevancia <sup>2</sup>		Claridad <sup>3</sup>		Sugerencias
			Si	No	Si	No	Si	No	
	DIMENSIÓN: Crea propuesta de valor								
1	Estudia los antecedentes de los tipos de negocios en su entorno cercano		x		x		x		
2	Identifica las necesidades y gustos de sus potenciales clientes		x		x		x		
3	Determina el producto o servicio a ofertar		x		x		x		
4	Crea una idea de proyecto productivo		x		x		x		
5	Plantea la justificación de proyecto de emprendimiento		x		x		x		
6	Plantea los objetivos de su proyecto de emprendimiento		x		x		x		
7	Reconoce las condiciones favorables y adversas		x		x		x		
8	Analiza el mercado donde desea implementar el negocio		x		x		x		
	DIMENSIÓN: Trabaja cooperativamente para lograr objetivos y métodos.		Si	No	Si	No	Si	No	
9	Analiza a la competencia de su entorno local y regional		x		x		x		
10	Realiza el cronograma de actividades a ejecutar		x		x		x		
11	Diseña el producto o servicio a ofertar		x		x		x		
12	Implementa el taller o establecimiento		x		x		x		
13	Selecciona los materiales e insumos a emplear		x		x		x		
	DIMENSIÓN Aplicación de competencias digitales		Si	No	Si	No	Si	No	
14	Calcula los costos de inversión		x		x		x		
15	Calcula precio de venta del producto		x		x		x		
16	Identifica los recursos humanos a emplear en su proyecto productivo		x		x		x		
17	Planifica la comercialización del producto		x		x		x		
	DIMENSIÓN Organización y administración		Si	No	Si	No	Si	No	
18	Evalúa los procesos y resultados del proyecto de emprendimiento		x		x		x		
19	Evalúa los costos y rendimiento de producción		x		x		x		
20	Plantea propuestas de mejora		x		x		x		

**Observaciones (precisar si hay suficiencia):** El instrumento para medir la variable Competencia de Gestión de proyectos de emprendimiento, cumple con los criterios de validación, porque tiene pertinencia, relevancia, claridad y la cantidad de ítems es suficiente para medir las dimensiones; Por lo que es APLICABLE.

Opinión de aplicabilidad:    Aplicable [ x ]    Aplicable después de corregir [   ]    No aplicable [   ]

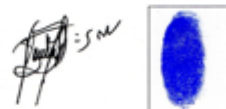
Apellidos y nombres del juez validador. Dr/ Mg: **Dr. Mario VILA ESTRADA** DNI: 31189143 Correo: mariovilaune@gmail.com Celular: 985565617  
Especialidad del validador: **MEDICIÓN Y EVALUACIÓN DE LA CALIDAD EDUCATIVA**

<sup>1</sup>Pertinencia: El ítem corresponde al concepto teórico formulado.

<sup>2</sup>Relevancia: El ítem es apropiado para representar al componente o dimensión específica del constructo

<sup>3</sup>Claridad: Se entiende sin dificultad alguna el enunciado del ítem, es conciso, exacto y directo

**Nota:** Suficiencia, se dice suficiencia cuando los ítems planteados son suficientes para medir la dimensión



20 de julio de 2021

Firma del Experto Informante.

**CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO QUE MIDE LA VARIABLE “COMPETENCIA DE GESTIÓN DE EMPRENDIMIENTO”**



Nº	DIMENSIONES / ítems	Pertinencia <sup>1</sup>		Relevancia <sup>2</sup>		Claridad <sup>3</sup>		Sugerencias
	<b>DIMENSIÓN: Crea propuesta de valor</b>	Si	No	Si	No	Si	No	
1	Estudia los antecedentes de los tipos de negocios en su entorno cercano	Si		Si		Si		
2	Identifica las necesidades y gustos de sus potenciales clientes	Si		Si		Si		
3	Determina el producto o servicio a ofertar	Si		Si		Si		
4	Crea una idea de proyecto productivo	Si		Si		Si		
5	Plantea la justificación de proyecto de emprendimiento	Si		Si		Si		
6	Plantea los objetivos de su proyecto de emprendimiento	Si		Si		Si		
7	Reconoce las condiciones favorables y adversas	Si		Si		Si		
8	Analiza el mercado donde desea implementar el negocio	Si		Si		Si		
	<b>DIMENSIÓN: Trabaja cooperativamente para lograr objetivos y métodos.</b>	Si	No	Si	No	Si	No	
9	Analiza a la competencia de su entorno local y regional	Si		Si		Si		
10	Realiza el cronograma de actividades a ejecutar	Si		Si		Si		
11	Diseña el producto o servicio a ofertar	Si		Si		Si		
12	Implementa el taller o establecimiento	Si		Si		Si		
13	Selecciona los materiales e insumos a emplear	Si		Si		Si		
	<b>DIMENSIÓN Aplicación de competencias digitales</b>	Si	No	Si	No	Si	No	
14	Calcula los costos de inversión	Si		Si		Si		
15	Calcula precio de venta del producto	Si		Si		Si		
16	Identifica los recursos humanos a emplear en su proyecto productivo	Si		Si		Si		
17	Planifica la comercialización del producto	Si		Si		Si		
	<b>DIMENSIÓN Organización y administración</b>	Si	No	Si	No	Si	No	
18	Evalúa los procesos y resultados del proyecto de emprendimiento	Si		Si		Si		
19	Evalúa costos y rendimiento de producción	Si		Si		Si		
20	Plantea propuestas de mejora	Si		Si		Si		

**Observaciones (precisar si hay suficiencia):** Si cumple con los requisitos exigidos por las dimensiones exigidos.

**Opinión de aplicabilidad:** Aplicable [ SI ]      Aplicable después de corregir [ ]      No aplicable [ ]

Apellidos y nombres del juez validador. **Dr. RIMACHI AYALA, Segundino.**      DNI: 09062393

Especialidad del validador: **Dr. En Ciencias de la Educación.**

21 de julio de 2021



<sup>1</sup>Pertinencia: El ítem corresponde al concepto teórico formulado.

<sup>2</sup>Relevancia: El ítem es apropiado para representar al componente o dimensión específica del constructo

<sup>3</sup>Claridad: Se entiende sin dificultad alguna el enunciado del ítem, es conciso, exacto y directo

**Nota:** Suficiencia, se dice suficiencia cuando los ítems planteados son suficientes para medir la dimensión

**CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO QUE MIDE LA VARIABLE "COMPETENCIA DE GESTIÓN DE EMPRENDIMIENTO"**

CERTIFICADO DE VALIDEZ DE USO DEL INSTRUMENTO QUE MIDE LA VARIABEL "COMPETENCIA DE GESTIÓN DE EMPRENDIMIENTO"								
Nº	DIMENSIONES / ítems	Pertinencia <sup>1</sup>		Relevancia <sup>2</sup>		Claridad <sup>3</sup>		Sugerencias
		Si	No	Si	No	Si	No	
1	Estudia los antecedentes de los tipos de negocios en su entorno cercano	x		x		x		
2	Identifica las necesidades y gustos de sus potenciales clientes	x		x		x		
3	Determina el producto o servicio a ofertar	x		x		x		
4	Crea una propuesta de negocio	x		x		x		
5	Plantea la justificación de proyecto de emprendimiento	x		x		x		
6	Plantea los objetivos de su proyecto de emprendimiento	x		x		x		
7	Reconoce las condiciones favorables y adversas	x		x		x		
8	Analiza el mercado donde desea implementar el negocio	x		x		x		
	<b>DIMENSIÓN: Trabaja cooperativamente para lograr objetivos y métodos.</b>	<b>Si</b>	<b>No</b>	<b>Si</b>	<b>No</b>	<b>Si</b>	<b>No</b>	
9	Analiza a la competencia de su entorno local y regional	x		x		x		
10	Realiza el cronograma de actividades a ejecutar	x		x		x		
11	Diseña el producto o servicio a ofertar	x		x		x		
12	Implementa el taller o establecimiento	x		x		x		
13	Selecciona los materiales e insumos a emplear	x		x		x		
	<b>DIMENSIÓN: Aplicación de competencias digitales</b>	<b>Si</b>	<b>No</b>	<b>Si</b>	<b>No</b>	<b>Si</b>	<b>No</b>	
14	Calcula los costos de inversión		x	x		x		Calcula los costos de inversión utilizando un programa..
15	Calcula precio de venta del producto	x		x		x		Considerar un programa o software básico para el nivel.
16	Identifica los recursos humanos a emplear en su proyecto productivo	x		x		x		Considerar un programa o software básico para el nivel.
17	Planifica la comercialización del producto		x					Considerar un programa o software básico para el nivel.
	<b>DIMENSIÓN Organización y administración</b>	<b>Si</b>	<b>No</b>	<b>Si</b>	<b>No</b>	<b>Si</b>	<b>No</b>	
18	Evalúa los procesos y resultados del proyecto de emprendimiento	x		x		x		
19	Evalúa costos y rendimiento de producción	x		x		x		
20	Plantea propuestas de mejora	x		x		x		

Observaciones (precisar si hay suficiencia): corregir la dimensión 3

Opinión de aplicabilidad:      Aplicable [ ☒ ]      Aplicable después de corregir [ ☐ ]      No aplicable [ ☐ ]

Apellidos y nombres del juez validador. Dra. Maura Natalia Alfaro Saavedra      DNI:07548829

Especialidad del validador: Tecnología del Vestido

<sup>1</sup>Pertinencia: El ítem corresponde al concepto teórico formulado.

<sup>2</sup>Relevancia: El ítem es apropiado para representar al componente o dimensión específica del constructo

<sup>3</sup>Claridad: Se entiende sin dificultad alguna el enunciado del ítem, es conciso, exacto y directo

Nota: Suficiencia, se dice suficiencia cuando los ítems planteados son suficientes para medir la dimensión

26 de julio del 2021



**CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO QUE MIDE LA VARIABLE “COMPETENCIA DE GESTIÓN DE EMPRENDIMIENTO”**

Nº	DIMENSIONES / ítems	Pertinencia <sup>1</sup>		Relevancia <sup>2</sup>		Claridad <sup>3</sup>		Sugerencias
		Si	No	Si	No	Si	No	
	<b>DIMENSIÓN: Crea propuesta de valor</b>							
1	Estudia los antecedentes de los tipos de negocios en su entorno cercano	X		X		X		
2	Identifica las necesidades y gustos de sus potenciales clientes	X		X		X		
3	Determina el producto o servicio a ofertar	X		X		X		
4	Crea una propuesta de negocio	X		X		X		
5	Plantea la justificación de proyecto de emprendimiento	X		X		X		
6	Plantea los objetivos de su proyecto de emprendimiento	X		X		X		
7	Reconoce las condiciones favorables y adversas	X		X		X		
8	Analiza el mercado donde desea implementar el negocio	X		X		X		
	<b>DIMENSIÓN: Trabaja cooperativamente para lograr objetivos y métodos.</b>	Si	No	Si	No	Si	No	
9	Analiza a la competencia de su entorno local y regional	X		X		X		
10	Realiza el cronograma de actividades a ejecutar	X		X		X		
11	Diseña el producto o servicio a ofertar	X		X		X		
12	Implementa el taller o establecimiento	X		X		X		
13	Selecciona los materiales e insumos a emplear	X		X		X		
	<b>DIMENSIÓN Aplicación de competencias digitales</b>	Si	No	Si	No	Si	No	
14	Calcula los costos de inversión	X		X		X		
15	Calcula el precio de venta del producto	X		X		X		
16	Identifica los recursos humanos a emplear en su proyecto productivo	X		X		X		
17	Planifica la comercialización del producto	X		X		X		
	<b>DIMENSIÓN Organización y administración</b>	Si	No	Si	No	Si	No	
18	Evalúa los procesos y resultados del proyecto de emprendimiento	X		X		X		
19	Evalúa costos y rendimiento de producción							
20	Plantea propuestas de mejora	X		X		x		

Observaciones (precisar si hay suficiencia): \_\_\_\_\_

Opinión de aplicabilidad:    **Aplicable [ X ]**    **Aplicable después de corregir [ ]**    **No aplicable [ ]**

Apellidos y nombres del juez validador: **Dr. LINARES SOTO, Leoncio Jorge**      DNI: 07087561

Especialidad del validador: **Área Principal Electricidad, Área secundaria Matemáticas**

<sup>1</sup>Pertinencia: El ítem corresponde al concepto teórico formulado.

<sup>2</sup>Relevancia: El ítem es apropiado para representar al componente o dimensión específica del constructo

<sup>3</sup>Claridad: Se entiende sin dificultad alguna el enunciado del ítem, es conciso, exacto y directo

Nota: Suficiencia, se dice suficiencia cuando los ítems planteados son suficientes para medir la dimensión

26 de julio de 2021



**CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO QUE MIDE LA VARIABLE “COMPETENCIA DE GESTIÓN DE EMPRENDIMIENTO”**



Nº	DIMENSIONES / ítems	Pertinencia <sup>1</sup>		Relevancia <sup>2</sup>		Claridad <sup>3</sup>		Sugerencias
		Si	No	Si	No	Si	No	
	<b>DIMENSIÓN: Crea propuesta de valor</b>							Completar el nombre de la dimensión agregando ...económico y social.
1	Estudia los antecedentes de los tipos de negocios en su entorno cercano	x		x		x		
2	Identifica las necesidades y gustos de sus potenciales clientes	x		x		x		
3	Determina el producto o servicio a ofertar	x		x		x		
4	Crea una idea de negocio							
5	Plantea la justificación de proyecto de emprendimiento	x		x		x		
6	Plantea los objetivos de su proyecto de emprendimiento	x		x		x		
7	Reconoce las condiciones favorables y adversas	x		x		x		
8	Analiza el mercado donde desea implementar el negocio	x		x		x		
	<b>DIMENSIÓN: Trabaja cooperativamente para lograr objetivos y métodos.</b>	Si	No	Si	No	Si	No	Cambiar la palabra métodos por metas.
9	Analiza a la competencia de su entorno local y regional	x					X	
10	Realiza el cronograma de actividades a ejecutar	x						Mejorar la redacción :Elabora en equipo el cronograma...
11	Diseña el producto o servicio a ofertar	x						Desagregar en dos ítems y considerar el diseño colaborativo.
12	Implementa el taller o establecimiento	x						Desagregar en dos ítems y redactarlo de modo colaborativo.
13	Selecciona los materiales e insumos a emplear	x						Determinar si la categoría conceptual materiales e insumos tienen la misma acepción o no .Si son diferentes desagregar en dos ítems.
	<b>DIMENSIÓN Aplicación de competencias digitales</b>	Si	No	Si	No	Si	No	La denominación de la competencia es distinta a la considerada en la definición conceptual y la matriz de operacionalización de variables. Tomar la decisión apropiada.
14	Calcula los costos de inversión	x						Reformular en función al alcance conceptual de la dimensión considerada.
15	Calcula el precio de venta del producto	x						idem
16	Identifica los recursos humanos a emplear en su proyecto productivo	x						Idem
17	Planifica la comercialización del producto	x						Idem.
	<b>DIMENSIÓN Organización y administración</b>	Si	No	Si	No	Si	No	La denominación de la competencia es distinta a la considerada en la definición conceptual y la matriz de operacionalización de variables. Tomar la decisión apropiada.
18	Evalúa los procesos y resultados del proyecto de emprendimiento	x						Reformular en función al alcance conceptual de la dimensión considerada
19	Evalúa costo y rendimiento de producción	x						
20	Plantea propuestas de mejora	x						Idem.





**Observaciones (precisar si hay suficiencia):** Determinar correctamente las dos últimas dimensiones y sus respectivos indicadores e ítems.

**Opinión de aplicabilidad:**    Aplicable [ ☐ ]        Aplicable después de corregir [ ☒ ]        No aplicable [ ☐ ]

**Apellidos y nombres del juez validador.** Dr. JOSÉ FERNANDO ASTOCAZA DE LA CRUZ.    DNI:06552852  
**Especialidad del validador:** Licenciado en Educación Técnica.    Especialidad: Electricidad

<sup>1</sup>Pertinencia: El ítem corresponde al concepto teórico formulado.

<sup>2</sup>Relevancia: El ítem es apropiado para representar al componente o dimensión específica del constructo

<sup>3</sup>Claridad: Se entiende sin dificultad alguna el enunciado del ítem, es conciso, exacto y directo

**Nota:** Suficiencia, se dice suficiencia cuando los ítems planteados son suficientes para medir la dimensión

27 de julio de 2021



## Anexo 4. PRUEBA PILOTO Y RESULTADOS DE CONFIABILIDAD

### Resultado de confiabilidad del instrumento del grupo control (pretest y postest) de la variable Gestión de proyecto de emprendimiento

#### Resumen de procesamiento de casos

	N	%
Casos Válido	15	100,0
Excluido <sup>a</sup>	0	,0
Total	15	100,0

a. La eliminación por lista se basa en todas las variables del procedimiento.

#### Estadísticas de fiabilidad

KR - 20	N de elementos
,921	19

Base de datos prueba piloto – Instrumento de medición de la variable Gestión de proyecto de emprendimiento

KR-20 Grupo control

CodigoEncuestado	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10	P11	P12	P13	P14	P15	P16	P17	P18	P19		
1	0	0	1	1	0	1	0	0	1	1	0	1	1	0	1	0	0	1	0		9
2	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1		1
3	1	1	0	1	1	1	0	0	1	1	1	0	1	1	1	0	0	1	1		13
4	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0		0
5	0	0	1	1	0	1	0	0	1	1	0	1	1	0	1	0	0	1	0		9
6	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1		1
7	1	1	0	1	1	1	0	0	1	1	1	0	1	1	1	0	0	1	1		13
8	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0		0
9	1	1	0	1	1	1	0	0	1	1	1	0	1	1	1	0	0	1	1		13
10	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0		0
11	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1		16
12	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0		16
13	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1		19
14	0	0	1	1	0	1	0	0	1	1	0	1	1	0	1	0	0	1	0		9
15	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1		1
16	1	1	0	1	1	1	0	0	1	1	1	0	1	1	1	0	0	1	1		13
17	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0		0
18	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0		0
19	1	1	0	1	1	1	0	0	1	1	1	0	1	1	1	0	0	1	1		13
20	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0		0
21	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1		16
22	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0		16
23	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1		19
24	0	0	1	1	0	1	0	0	1	1	0	1	1	0	1	0	0	1	0		9
25	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1		1
26	1	1	0	1	1	1	0	0	1	1	1	0	1	1	1	0	0	1	1		13
27	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0		0
28	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1		19
29	0	0	0	0	0	0	0	1	1	0	0	0	0	0	0	0	1	1	0		4
30	0	1	0	1	0	0	0	1	0	1	0	0	1	0	0	0	0	1	1		7
P	0.433	0.467	0.367	0.6	0.367	0.5	0.233	0.3	0.6	0.6	0.367	0.367	0.6	0.367	0.5	0.233	0.3	0.6	0.533	Vt	49.33
q=(1-p)	0.567	0.533	0.633	0.4	0.633	0.5	0.767	0.7	0.4	0.4	0.633	0.633	0.4	0.633	0.5	0.767	0.7	0.4	0.467		
Pq	0.246	0.249	0.232	0.24	0.232	0.25	0.179	0.21	0.24	0.24	0.232	0.232	0.24	0.232	0.25	0.179	0.21	0.24	0.249	4.382	

Si=1 No=0

KR20

0.92

## Resultado de confiabilidad del grupo experimental (pretest y postest) de la variable Gestión de proyecto de emprendimiento

### Resumen de procesamiento de casos

	N	%
Casos Válido	15	100,0
Excluido <sup>a</sup>	0	,0
Total	15	100,0

a. La eliminación por lista se basa en todas las variables del procedimiento.

### Estadísticas de fiabilidad

KR - 20	N de elementos
,876	19

Base de datos prueba piloto – Instrumento de medición de la variable Gestión de proyecto de emprendimiento

KR-20 Grupo experimental

CodigoEncuestado	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10	P11	P12	P13	P14	P15	P16	P17	P18	P19		
1	1	0	1	0	0	1	0	0	1	0	1	1	0	0	1	0	0	1	0		8
2	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1		1
3	1	1	1	0	1	1	0	0	1	1	1	1	0	1	1	0	0	1	1		13
4	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0		0
5	0	0	0	0	0	1	0	0	1	0	1	0	0	0	1	0	0	1	0		5
6	1	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	1		5
7	0	0	0	0	1	1	0	0	1	1	1	0	0	1	1	0	0	1	1		9
8	1	0	1	1	0	0	0	0	0	0	0	1	1	1	0	0	0	0	0		5
9	1	1	0	1	1	1	0	0	1	1	1	0	1	1	1	0	0	1	1		13
10	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0		0
11	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1		16
12	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	0		15
13	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1		19
14	0	0	1	1	0	1	0	0	1	0	1	1	1	0	1	0	0	1	0		9
15	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1		1
16	1	1	0	1	1	1	0	0	1	1	1	0	1	1	1	0	0	1	1		13
17	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0		0
18	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0		0
19	1	1	0	1	1	1	0	0	1	1	1	0	1	1	1	0	0	1	1		13
20	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0		0
21	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1		16
22	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	0		15
23	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1		19
24	0	0	1	1	0	1	0	0	1	0	1	1	1	0	1	0	0	1	0		9
25	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1		1
26	1	1	0	1	1	1	0	0	1	1	1	0	1	1	1	0	0	1	1		13
27	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0		0
28	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1		19
29	0	0	0	0	0	0	0	1	1	0	0	0	0	0	0	0	1	1	0		4
30	0	1	0	1	0	0	0	1	0	0	0	0	1	0	0	0	1	0	1		6
P	0.5	0.467	0.433	0.5	0.367	0.5	0.233	0.3	0.6	0.367	0.5	0.433	0.5	0.367	0.5	0.233	0.3	0.6	0.533	Vt	44.6
q=(1-p)	0.5	0.533	0.567	0.5	0.633	0.5	0.767	0.7	0.4	0.633	0.5	0.567	0.5	0.633	0.5	0.767	0.7	0.4	0.467		
Pq	0.25	0.249	0.246	0.25	0.232	0.25	0.179	0.21	0.24	0.232	0.25	0.246	0.25	0.232	0.25	0.179	0.21	0.24	0.249	4.443	

Si=1 No=0

KR20

0.88



Base de datos del Grupo experimental de la variable Gestión de proyecto de emprendimiento y sus dimensiones

	PRETEST																			
	GRUPO EXPERIMENTAL																			
	V1																			
	D1								D2					D3				D4		
	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10	P11	P12	P13	P14	P15	P16	P17	P18	P19	P20
ENC 1	0	0	0	1	1	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
ENC 2	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
ENC 3	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
ENC 4	0	1	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	1
ENC 5	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
ENC 6	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
ENC 7	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
ENC 8	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
ENC 9	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
ENC 10	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
ENC 11	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
ENC 12	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1
ENC 13	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
ENC 14	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
ENC 15	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	0	0	1	1	0	0	1	1	1	1
ENC 16	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
ENC 17	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0
ENC 18	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
ENC 19	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
ENC 20	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0

	POSTEST																			
	GRUPO EXPERIMENTAL																			
	V1																			
	D1								D2					D3				D4		
	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10	P11	P12	P13	P14	P15	P16	P17	P18	P19	P20
ENC 1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1
ENC 2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	0
ENC 3	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1
ENC 4	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1
ENC 5	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1
ENC 6	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1
ENC 7	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
ENC 8	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1
ENC 9	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1
ENC 10	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
ENC 11	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1
ENC 12	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1
ENC 13	1	0	1	0	1	1	1	0	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	0	0
ENC 14	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1
ENC 15	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1
ENC 16	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1
ENC 17	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1
ENC 18	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1
ENC 19	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1
ENC 20	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1

## **Anexo 6. PROGRAMA**

### **1. DENOMINACIÓN**

Programa virtual “Emprendiendo” para fortalecer la competencia de gestión de proyectos económicos o social.

### **2. DATOS INFORMATIVOS**

- a. Curso : Educación para el trabajo
- b. Institución : CEBA
- c. Ciudad : Ate Vitarte, Lima
- d. Participantes : 20 estudiantes del 4° del ciclo avanzado
- e. Duración : 12 sesiones
- f. Tiempo por sesión : 45 minutos
- g. Turno : Noche
- h. Responsable : Mg. Ivo Alberto Caso Urcuhuaranga
- i. Periodo académico : II bimestre, 2021

### **3. FUNDAMENTACIÓN:**

El presente programa consta de 2 partes muy importantes en la actualidad, la primera es la educación virtual, la segunda es sobre el emprendimiento. El currículo nacional de la educación básica plantea el nuevo enfoque de la educación por competencias y la competencia 27° del CNEB menciona “Gestiona proyectos de emprendimiento económico o social”, esta competencia atañe directamente al área de educación para el trabajo (EPT).

Los estudiantes del CEBA son personas que trabajan durante el día y estudian en la noche y por lo tanto son personas que llegan a estudiar con el cansancio del trajín del día.

Para estas personas está dirigido este programa, para utilizar las herramientas virtuales gratuitas que tiene el internet en el reforzamiento de la competencia de gestión de emprendimiento, con este medio no tendrán cuadernos o trabajos que llevar a casa porque lo tendrán a disposición en la nube virtual. A la vez el programa consiste en desarrollar un formato de gestión de proyecto de emprendimiento, el cual, al finalizar tendrán elaborado su proyecto personal.

Para el registro de los avances y reforzamiento se emplea una ficha de cotejo.

#### 4. AREA CURRICULAR

El área curricular directamente involucrada es el Área académica de educación para el trabajo, en el cual se desarrolla la competencia y capacidades del área. El área cuenta con una sola competencia y 4 capacidades, los cuales se encuentra dentro del programa.

#### 5. CRONOGRAMA DE ACTIVIDADES

Actividades	PERÍODO: II		
	Mayo	Junio	Julio
Selección de los estudiantes que tienen acceso a las herramientas virtuales.	x		
Socialización y presentación del programa virtual	x		
Aplicación del programa en la plataforma virtual por sesiones. (10 sesiones aplicadas)	x x x x x x x x x x		
Metacognición			x
Evaluación final			x

#### 6. FORMA DE PARTICIPACIÓN

La participación de los estudiantes en el programa fue de forma síncrona y asíncrona, empleando las plataformas virtuales disponibles.

De forma sincrónica fue por medio de la plataforma Google meet con una duración de 45 minutos cada sesión y por chat de la plataforma WhatsApp, donde la comunicación fue a cualquier hora para aclarar algunas dudas que el estudiante tendría. También de manera sincrónica se trabajaba con las herramientas del Google drive y el YouTube

De forma asincrónica se empleó la plataforma Google drive donde el estudiante podía ingresar en cualquier momento a su cuenta y realizar las actividades en el formato de su proyecto, y para la entrega de avances la plataforma Moodle.

#### 7. MEDIOS

Las plataformas empleadas en este programa fueron seleccionadas tomando en cuenta que no genere ningún gasto en los estudiantes, es decir que se cuente

de manera gratuita en la nube virtual. Y también una plataforma que cuenta el CEBA para el proceso pedagógico al cual los estudiantes tienen acceso.

La plataforma Google meet se empleó para la clase por video conferencia en cada sesión, cada sesión tuvo una duración de 45 minutos (1 hora pedagógica), dentro de la sesión se empleaba la plataforma YouTube para la presentación de videos. Y para la absolución de consultas por medio de la plataforma de WhatsApp a cualquier hora del día.

También se empleó el Google drive para trabajar con los documentos de Word y Excel que se encuentra en la nube. Para la entrega de los proyectos se habilitó la plataforma Moodle.

## **8. MATERIALES EMPLEADOS**

Los materiales empleados en el proyecto fueron los videos cortos o fragmentos de videos en el momento del inicio de sesión.

Se prepararon algunos PPT para la explicación de la sesión.

Se empleó el Microsoft Word y Excel del Google drive para los trabajos de desarrollo del proyecto de emprendimiento.

## **9. EVALUACIÓN**

Evaluación inicial: Para el inicio de esta investigación, se realizó una evaluación diagnóstica, mediante la observación directa y las encuestas sobre los ítems formulados en la ficha de cotejo. De esta forma obtuvimos los datos pre test en ambos grupos de trabajo.

Evaluación en proceso: Durante el proceso de la aplicación del programa se evaluó por medio de una ficha de cotejo para registrar el avance y logro de cada uno de los estudiantes.

Evaluación final: En la parte final del proyecto se volvió a evaluar a ambos grupos mediante la observación directa y las encuestas sobre los ítems formulados en la ficha de cotejo, de esta forma se obtuvo los datos pos test. Además, en el grupo experimental también se evaluó los proyectos de emprendimiento realizados.



## **SESIÓN DE APRENDIZAJE 01**

**TEMA:** RECONOCE LOS RECURSOS ECONÓMICOS DE SU LOCALIDAD

### **1. DATOS INFORMATIVOS:**

- 1.1. CICLO : AVANZADO
- 1.2. ÁREA : EDUCACIÓN PARA EL TRABAJO
- 1.3. GRADO Y SECCIÓN : 4° A, B, C, D, E
- 1.4. DOCENTE : CASO URCUHUARANGA, IVO
- 1.5. DURACIÓN : 45 MINUTOS
- 1.6. FECHA : 14 JUNIO 2021

### **2. PROPÓSITOS Y EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE:**

COMPETENCIA	CAPACIDADES	DESEMPEÑOS PRECISADOS	EVIDENCIAS	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
Gestiona proyectos de emprendimiento económico o social	Crea propuestas de valor	Reconoce las actividades económicas de su entorno	Completa el cuadro de antecedentes de las actividades económicas de su entorno	Ficha de cotejo

### **3. PREPARACIÓN DE LA SESIÓN**

¿Qué necesitamos hacer antes de la sesión?	¿Qué recursos o materiales se utilizarán en esta sesión?
<ul style="list-style-type: none"><li>• Preparar los medios a emplear</li><li>• Preparar los materiales a emplear</li><li>• Preparación de videos</li><li>• Contar con los instrumentos de evaluación.</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Línea de internet</li><li>• Computadora</li><li>• Diapositiva</li><li>• Cuenta Gmail</li></ul>

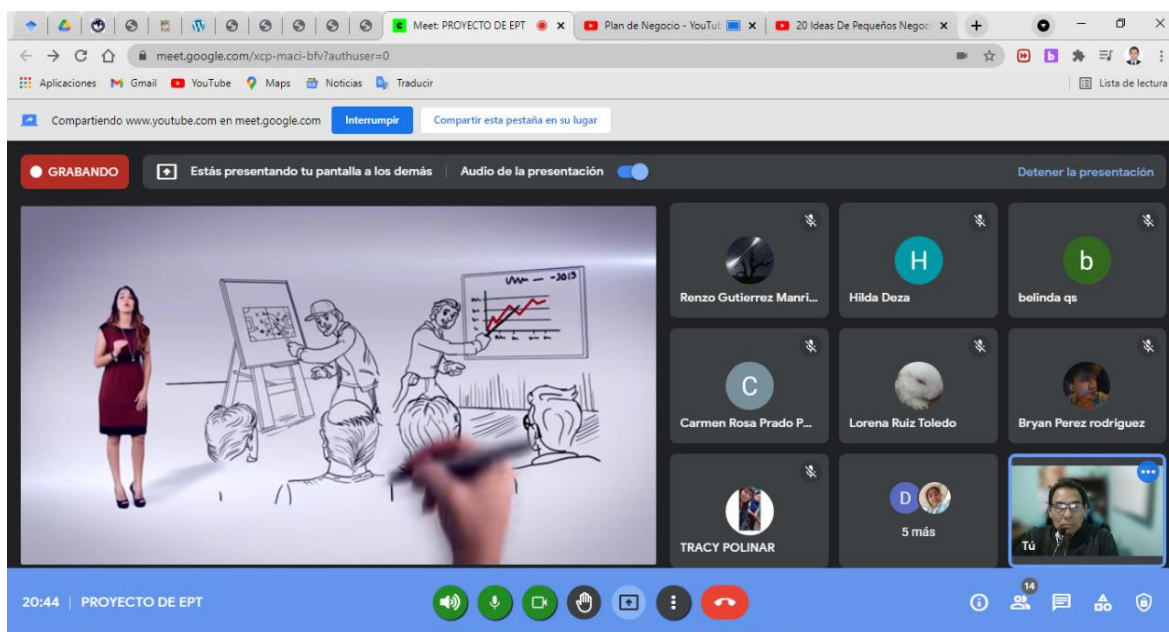
### **4. DESARROLLO DE LA SESIÓN**

MOMENTOS DE LA SESION	SECUENCIA DIDACTICA	Materiales y recursos	TIEMPO APROXIMADO
INICIO	<ul style="list-style-type: none"><li>• La motivación se inicia viendo un video sobre persona emprendedora “de vendedor de bolsa a millonario”</li><li>• Preguntas y respuesta sobre el video observado</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Laptop o PC</li><li>• Google meet</li><li>• YouTube</li></ul>	10 minutos
DESARROLLO	<ul style="list-style-type: none"><li>• Presentación sobre la diapositiva con el tema principal</li><li>• El estudiante participa activamente en la explicación de los tipos de negocio que existen en su localidad</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Google Drive</li><li>• Formato de proyecto</li></ul>	25 minutos
CIERRE	<ul style="list-style-type: none"><li>• El estudiante participa activamente en el llenado del formato del proyecto</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Google Drive</li></ul>	10 minutos

	<p>productivo (Antecedentes de los tipos de negocios existentes en su localidad).</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>El estudiante reflexiona sobre lo que aprendió</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Plataforma Moodle</li> </ul>	
--	--	---	--

## 5. EVALUACIÓN

INDICADOR	ÍTEM
<ul style="list-style-type: none"> <li>Formula propuestas de valor como alternativa de solución viable para resolver problemas o necesidades.</li> </ul>	Estudia los antecedentes de los tipos de negocios de su entorno cercano



## **SESIÓN DE APRENDIZAJE 02**

### **TEMA: PLANTEA JUSTIFICACIÓN Y OBJETIVOS DE LA IMPLEMENTACIÓN DE UN NEGOCIO**

#### **1. DATOS INFORMATIVOS:**

- 1.7. CICLO : AVANZADO  
1.8. ÁREA : EDUCACIÓN PARA EL TRABAJO  
1.9. GRADO Y SECCIÓN: 4° A, B, C, D, E  
1.10. DOCENTE : CASO URCUHUARANGA, IVO  
1.11. DURACIÓN : 45 MINUTOS  
1.12. FECHA : 18 JUNIO 2021

#### **2. PROPÓSITOS Y EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE:**

COMPETENCIA	CAPACIDADES	DESEMPEÑOS PRECISADOS	EVIDENCIAS	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
Gestiona proyectos de emprendimiento económico o social	Crea propuestas de valor	Reconoce las actividades económicas de su entorno	Completa el cuadro de justificación y objetivos de un proyecto de emprendimiento	Ficha de cotejo

#### **3. PREPARACIÓN DE LA SESIÓN**

¿Qué necesitamos hacer antes de la sesión?	¿Qué recursos o materiales se utilizarán en esta sesión?
<ul style="list-style-type: none"><li>• Preparar los medios a emplear</li><li>• Preparar los materiales a emplear</li><li>• Preparación de videos</li><li>• Contar con los instrumentos de evaluación.</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Línea de internet</li><li>• Computadora</li><li>• Diapositiva</li><li>• Cuenta Gmail</li></ul>

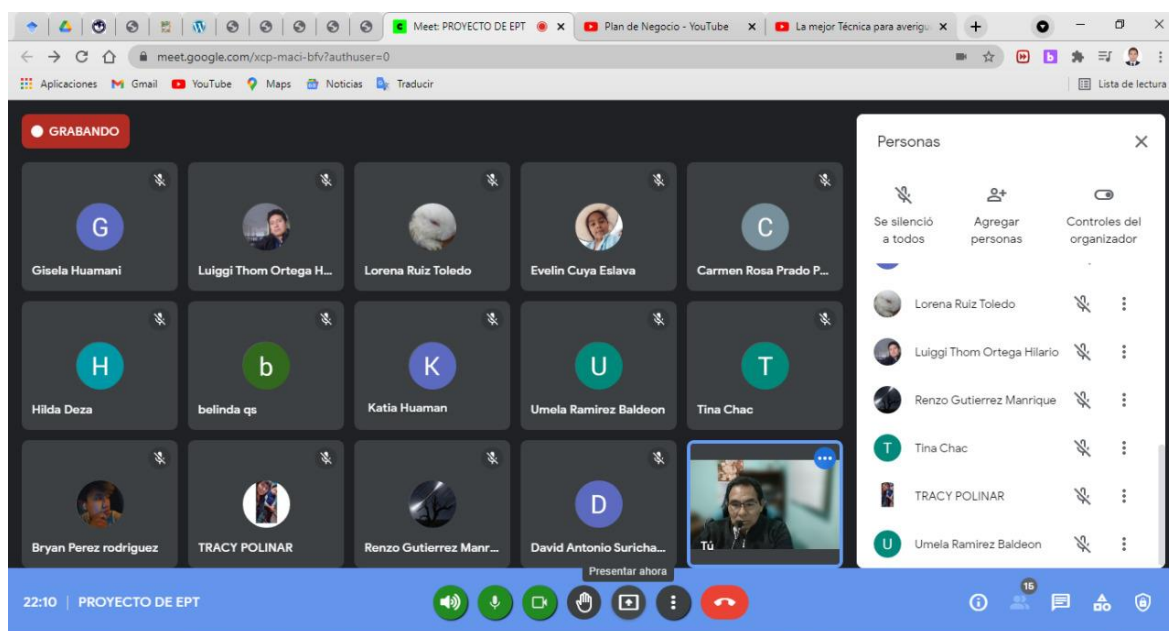
#### **4. DESARROLLO DE LA SESIÓN**

MOMENTOS DE LA SESION	SECUENCIA DIDACTICA	RECURSOS Y MATERIALES	TIEMPO APROXIMADO
INICIO	<ul style="list-style-type: none"><li>• La motivación se inicia viendo un video sobre tipos de negocios en el Perú</li><li>• Preguntas y respuesta sobre el video observado</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Laptop o PC</li><li>• Google meet</li><li>• YouTube</li></ul>	10 minutos
DESARROLLO	<ul style="list-style-type: none"><li>• Presentación sobre la diapositiva con el tema principal</li><li>• El estudiante participa activamente en la explicación del llenado del formato del proyecto productivo.</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Google Drive</li><li>• Formato de proyecto</li></ul>	25 minutos

CIERRE	<ul style="list-style-type: none"> <li>El estudiante participa activamente en el llenado del formato del proyecto productivo (Justificación y objetivos de la formulación de un negocio</li> <li>El estudiante reflexiona sobre lo que aprendió</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Google Drive</li> <li>Plataforma Moodle</li> </ul>	10 minutos
--------	--	---	------------

## 5. EVALUACIÓN

INDICADOR	ÍTEM
<ul style="list-style-type: none"> <li>Planifica y participa en forma proactiva en la asignación de tareas, funciones y responsabilidades de los integrantes del equipo de trabajo</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Plantea la justificación de proyecto de emprendimiento</li> <li>Plantea objetivos de proyecto de emprendimiento.</li> </ul>



## **SESIÓN DE APRENDIZAJE 03**

TEMA: CREA UNA IDEA DE NEGOCIO

### **1. DATOS INFORMATIVOS:**

- 1.13. CICLO : AVANZADO  
1.14. ÁREA : EDUCACIÓN PARA EL TRABAJO  
1.15. GRADO Y SECCIÓN: 4° A, B, C, D, E  
1.16. DOCENTE : CASO URCUHUARANGA, IVO  
1.17. DURACIÓN : 45 MINUTOS  
1.18. FECHA : 21 JUNIO 2021

### **2. PROPÓSITOS Y EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE:**

COMPETENCIA	CAPACIDADES	DESEMPEÑOS PRECISADOS	EVIDENCIAS	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
Gestiona proyectos de emprendimiento económico o social	Crea propuestas de valor	Reconoce las actividades económicas de su entorno	Completa el cuadro de: <ul style="list-style-type: none"><li>• Identificar de las necesidades y gustos de clientes potenciales</li><li>• Determina el producto a ofertar</li></ul>	Ficha de cotejo

### **3. PREPARACIÓN DE LA SESIÓN**

¿Qué necesitamos hacer antes de la sesión?	¿Qué recursos o materiales se utilizarán en esta sesión?
<ul style="list-style-type: none"><li>• Preparar los medios a emplear</li><li>• Preparar los materiales a emplear</li><li>• Preparación de videos</li><li>• Contar con los instrumentos de evaluación.</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Línea de internet</li><li>• Computadora</li><li>• Diapositiva</li><li>• Cuenta Gmail</li></ul>

### **4. DESARROLLO DE LA SESIÓN**

MOMENTOS DE LA SESION	SECUENCIA DIDACTICA	RECURSOS Y MATERIALES	TIEMPO APROXIMADO
INICIO	<ul style="list-style-type: none"><li>• La motivación se inicia viendo un video sobre persona emprendedora “de vendedor de bolsa a millonario”</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Laptop o PC</li><li>• Google meet</li><li>• YouTube</li></ul>	10 minutos

	<ul style="list-style-type: none"> <li>Preguntas y respuesta sobre el video observado</li> </ul>		
DESARROLLO	<ul style="list-style-type: none"> <li>Presentación sobre la diapositiva con el tema principal</li> <li>El estudiante participa activamente en la explicación del llenado del formato del proyecto productivo.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Google Drive</li> <li>Formato de proyecto</li> </ul>	25 minutos
CIERRE	<ul style="list-style-type: none"> <li>El estudiante participa activamente en el llenado del formato del proyecto productivo (Determina el producto a ofertar)</li> <li>El estudiante reflexiona sobre lo que aprendió</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Google Drive</li> <li>Plataforma Moodle</li> </ul>	10 minutos

## 5. EVALUACIÓN

INDICADOR	ÍTEM
<ul style="list-style-type: none"> <li>Formula propuestas de valor como alternativa de solución viable para resolver problemas o necesidades.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Determina el producto o servicio a ofertar.</li> <li>Crea una idea de negocio</li> </ul>

The screenshot shows a Google Meet session in progress. The primary video feed displays a man in a dark suit and tie, holding a certificate that reads 'GANADOR MODA PLAZA'. The interface includes a top browser bar with the URL 'meet.google.com/xcp-maci-bfv', a sidebar with participant avatars and names, and a bottom control bar with icons for audio, video, chat, and other meeting functions. The time '21:31' and the title 'PROYECTO DE EPT' are visible in the bottom left corner.

## **SESIÓN DE APRENDIZAJE 04**

TEMA: RECONOCE LA IMPORTANCIA DE DISEÑAR UN PROYECTO PRODUCTIVO

### **1. DATOS INFORMATIVOS:**

- 1.19. CICLO : AVANZADO  
1.20. ÁREA : EDUCACIÓN PARA EL TRABAJO  
1.21. GRADO Y SECCIÓN: 4° A, B, C, D, E  
1.22. DOCENTE : CASO URCUHUARANGA, IVO  
1.23. DURACIÓN : 45 MINUTOS  
1.24. FECHA : 28 JUNIO 2021

### **2. PROPÓSITOS Y EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE:**

COMPETENCIA	CAPACIDADES	DESEMPEÑOS PRECISADOS	EVIDENCIAS	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
Gestiona proyectos de emprendimiento económico o social	Trabajar cooperativamente para lograr objetivos y métodos	Formula propuestas de valor como alternativa de solución para resolver problemas y necesidades	Completa el cuadro de reconocimiento de condiciones externas y analiza mercado de su localidad y la competencia.	Ficha de cotejo

### **3. PREPARACIÓN DE LA SESIÓN**

¿Qué necesitamos hacer antes de la sesión?	¿Qué recursos o materiales se utilizarán en esta sesión?
<ul style="list-style-type: none"><li>• Preparar los medios a emplear</li><li>• Preparar los materiales a emplear</li><li>• Preparación de videos</li><li>• Contar con los instrumentos de evaluación.</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Línea de internet</li><li>• Computadora</li><li>• Diapositiva</li><li>• Cuenta Gmail</li></ul>

### **4. DESARROLLO DE LA SESIÓN**

MOMENTOS DE LA SESION	SECUENCIA DIDACTICA	RECURSOS Y MATERIALES	TIEMPO APROXIMADO
INICIO	<ul style="list-style-type: none"><li>• La motivación se inicia viendo un video sobre persona emprendedora “de vendedor de bolsa a millonario”</li><li>• Preguntas y respuesta sobre el video observado</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Laptop o PC</li><li>• Google meet</li><li>• YouTube</li></ul>	10 minutos
DESARROLLO	<ul style="list-style-type: none"><li>• Presentación sobre la diapositiva con el tema principal</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Google Drive</li></ul>	25 minutos

	<ul style="list-style-type: none"> <li>El estudiante participa activamente en la explicación del llenado del formato del proyecto productivo.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Formato de proyecto</li> </ul>	
CIERRE	<ul style="list-style-type: none"> <li>El estudiante participa activamente en el llenado del formato del proyecto productivo (Reconoce las condiciones externas. Analiza el mercado y las competencias)</li> <li>El estudiante reflexiona sobre lo que aprendió</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Google Drive</li> <li>Plataforma Moodle</li> </ul>	10 minutos

## 5. EVALUACIÓN

INDICADOR	ÍTEM
<ul style="list-style-type: none"> <li>Planifica y participa en forma proactiva en la asignación de tareas, funciones y responsabilidades de los integrantes del equipo de trabajo</li> <li>Selecciona en equipo los problemas o necesidades de un segmento del mercado de su localidad</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Reconoce las condiciones favorables y adversas</li> <li>Analiza el mercado donde desea implementar el negocio</li> <li>Analiza a la competencia de su entorno local y regional</li> </ul>



## **SESIÓN DE APRENDIZAJE 05**

TEMA: MERCADO META Y SEGMENTACIÓN DEL MERCADO

### **1. DATOS INFORMATIVOS:**

- 1.25. CICLO : AVANZADO  
1.26. ÁREA : EDUCACIÓN PARA EL TRABAJO  
1.27. GRADO Y SECCIÓN: 4° A, B, C, D, E  
1.28. DOCENTE : CASO URCUHUARANGA, IVO  
1.29. DURACIÓN : 45 MINUTOS  
1.30. FECHA : 02 JULIO 2021

### **2. PROPÓSITOS Y EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE:**

COMPETENCIA	CAPACIDADES	DESEMPEÑOS PRECISADOS	EVIDENCIAS	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
Gestiona proyectos de emprendimiento económico o social	Trabajar cooperativamente para lograr objetivos y métodos	Planifica y participa en forma proactiva en la asignación de tareas, funciones y responsabilidades de los integrantes del grupo de trabajo	Completa el cuadro de "Define el perfil del cliente y diseña el producto a ofertar"	Ficha de cotejo

### **3. PREPARACIÓN DE LA SESIÓN**

¿Qué necesitamos hacer antes de la sesión?	¿Qué recursos o materiales se utilizarán en esta sesión?
<ul style="list-style-type: none"><li>Preparar los medios a emplear</li><li>Preparar los materiales a emplear</li><li>Preparación de videos</li><li>Contar con los instrumentos de evaluación.</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>Línea de internet</li><li>Computadora</li><li>Diapositiva</li><li>Cuenta Gmail</li></ul>

### **4. DESARROLLO DE LA SESIÓN**

MOMENTOS DE LA SESION	SECUENCIA DIDACTICA	RECURSOS Y MATERIALES	TIEMPO APROXIMADO
INICIO	<ul style="list-style-type: none"><li>La motivación se inicia viendo un video sobre el mercado meta y segmentación de mercado</li><li>Preguntas y respuesta sobre el video observado</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>Laptop o PC</li><li>Google meet</li><li>YouTube</li></ul>	10 minutos
DESARROLLO	<ul style="list-style-type: none"><li>Presentación sobre la diapositiva con el tema principal</li><li>El estudiante participa activamente en la explicación del llenado del formato del proyecto productivo.</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>Google Drive</li><li>Formato de proyecto</li></ul>	25 minutos
CIERRE	<ul style="list-style-type: none"><li>El estudiante participa activamente en el llenado del formato del proyecto</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>Google Drive</li></ul>	10 minutos

	<p>productivo (Clasifica el mercado meta y la selección de sus potenciales clientes)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>El estudiante reflexiona sobre lo que aprendió</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Plataforma Moodle</li> </ul>	
--	---	---	--

## 5. EVALUACIÓN

INDICADOR	ÍTEM
<ul style="list-style-type: none"> <li>Selecciona en equipo los problemas o necesidades de un segmento del mercado de su localidad</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Realiza el cronograma de actividades a ejecutar</li> <li>Diseña el producto o servicio a ofertar</li> </ul>

The screenshot shows a Google Meet interface. The main window displays a presentation slide titled "f) Definir el perfil de mi cliente". The slide content is as follows:

Mercado meta	<ul style="list-style-type: none"> <li>Hombres y mujeres</li> <li>Mujeres</li> <li>Niños, jóvenes y adultos</li> <li>Niños, hombres y mujeres.</li> </ul>
Segmentación del mercado	<ul style="list-style-type: none"> <li>Niños de 3 años a 12 años</li> <li>Niños menores de 0 años y 12 meses</li> <li>Caballeros 18 años</li> </ul>

Below the table, there is a note: "Para evitar la duplicación, no compartas toda la pantalla o la ventana del navegador. Mejor comparte solamente una pestaña o una ventana diferente." and a button labeled "Detener la presentación".

On the right side of the Meet interface, there is a grid of participant avatars. The participants listed are: TRACY POLINAR, David Antonio Sur..., Lorena Ruiz Toledo, Gisela Huamani, Hilda Deza, Carmen Rosa Pra..., Umela Ramirez Bal..., 5 más, and Tú (the presenter).

At the bottom of the screen, there is a blue bar with the time "22:24" and the text "PROYECTO DE EPT".

## **SESIÓN DE APRENDIZAJE 06**

TEMA: ELABORA UN PLAN DE MARKETING

### **1. DATOS INFORMATIVOS:**

- 1.31. CICLO : AVANZADO  
1.32. ÁREA : EDUCACIÓN PARA EL TRABAJO  
1.33. GRADO Y SECCIÓN: 4° A, B, C, D, E  
1.34. DOCENTE : CASO URCUHUARANGA, IVO  
1.35. DURACIÓN : 45 MINUTOS  
1.36. FECHA : 05 JULIO 2021

### **2. PROPÓSITOS Y EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE:**

COMPETENCIA	CAPACIDADES	DESEMPEÑOS PRECISADOS	EVIDENCIAS	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
Gestiona proyectos de emprendimiento económico o social	Trabajar cooperativamente para lograr objetivos y métodos	Planifica y participa en forma proactiva en la asignación de tareas, funciones y responsabilidades de los integrantes del grupo de trabajo	Completa el cuadro de "Implementación de un taller o negocio"	Ficha de cotejo

### **3. PREPARACIÓN DE LA SESIÓN**

¿Qué necesitamos hacer antes de la sesión?	¿Qué recursos o materiales se utilizarán en esta sesión?
<ul style="list-style-type: none"><li>• Preparar los medios a emplear</li><li>• Preparar los materiales a emplear</li><li>• Preparación de videos</li><li>• Contar con los instrumentos de evaluación.</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Línea de internet</li><li>• Computadora</li><li>• Diapositiva</li><li>• Cuenta Gmail</li></ul>

### **4. DESARROLLO DE LA SESIÓN**

MOMENTOS DE LA SESION	SECUENCIA DIDACTICA	RECURSOS Y MATERIALES	TIEMPO APROXIMADO
INICIO	<ul style="list-style-type: none"><li>• La motivación se inicia viendo un video sobre implementación de un negocio.</li><li>• Preguntas y respuesta sobre el video observado</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Laptop o PC</li><li>• Google meet</li><li>• YouTube</li></ul>	10 minutos
DESARROLLO	<ul style="list-style-type: none"><li>• Presentación sobre la diapositiva con el tema principal</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Google Drive</li></ul>	25 minutos

	<ul style="list-style-type: none"> <li>El estudiante participa activamente en la explicación del llenado del formato del proyecto productivo.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Formato de proyecto</li> </ul>	
CIERRE	<ul style="list-style-type: none"> <li>El estudiante participa activamente en el llenado del formato del proyecto productivo (Implementación de un taller o negocio)</li> <li>El estudiante reflexiona sobre lo que aprendió</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Google Drive</li> <li>Plataforma Moodle</li> </ul>	10 minutos

## 5. EVALUACIÓN

INDICADOR	ÍTEM
<ul style="list-style-type: none"> <li>Selecciona en equipo los problemas o necesidades de un segmento del mercado de su localidad.</li> <li>Emplea habilidades y destrezas técnicas para operar máquinas, equipos y herramientas según el tipo de producción a realizar.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Implementa el taller o establecimiento</li> <li>Selecciona los materiales e insumos a emplear</li> <li>Identifica los recursos humanos a emplear en su proyecto productivo</li> </ul>

Estás presentando tu pantalla a los demás | Audio de la presentación | Detener la presentación

**“Orgullosamente he sido ambulante, pero no toda la vida se puede ser así. Hay que ponerse etapas, trabajar muy duro, ser consecuente con tus actos y responsable; así conseguirás muchas cosas en la vida.”**

NEGOCIOS Y EMPRENDIMIENTO

21:32 | PROYECTO DE EPT

Participants: Lorena Ruiz Toledo, Tina Chac, Gisela Huamani, Hilda Deza, Luigi Thom Ortega Hi..., Evelin Cuya Eslava, Umela Ramirez Baldeon, 5 más, Tú

## **SESIÓN DE APRENDIZAJE 07**

TEMA: CÁLCULO DE COSTOS DE INVERSIÓN.

### **1. DATOS INFORMATIVOS:**

- 1.37. CICLO : AVANZADO  
1.38. ÁREA : EDUCACIÓN PARA EL TRABAJO  
1.39. GRADO Y SECCIÓN: 4° A, B, C, D, E  
1.40. DOCENTE : CASO URCUHUARANGA, IVO  
1.41. DURACIÓN : 45 MINUTOS  
1.42. FECHA : 09 JULIO 2021

### **2. PROPÓSITOS Y EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE:**

COMPETENCIA	CAPACIDADES	DESEMPEÑOS PRECISADOS	EVIDENCIAS	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
Gestiona proyectos de emprendimiento económico o social	Emplea habilidades y destrezas técnicas para operar máquinas, equipos y herramientas según el tipo de producción a realizar.	<ul style="list-style-type: none"><li>• Selecciona equipos, herramientas, insumos y materiales.</li><li>• Emplea habilidades y destrezas tecnológicas</li></ul>	Completa el cuadro de Materiales e insumos y Realiza cálculo de costos.	Ficha de cotejo

### **3. PREPARACIÓN DE LA SESIÓN**

¿Qué necesitamos hacer antes de la sesión?	¿Qué recursos o materiales se utilizarán en esta sesión?
<ul style="list-style-type: none"><li>• Preparar los medios a emplear</li><li>• Preparar los materiales a emplear</li><li>• Preparación de videos</li><li>• Contar con los instrumentos de evaluación.</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Línea de internet</li><li>• Computadora</li><li>• Diapositiva</li><li>• Cuenta Gmail</li></ul>

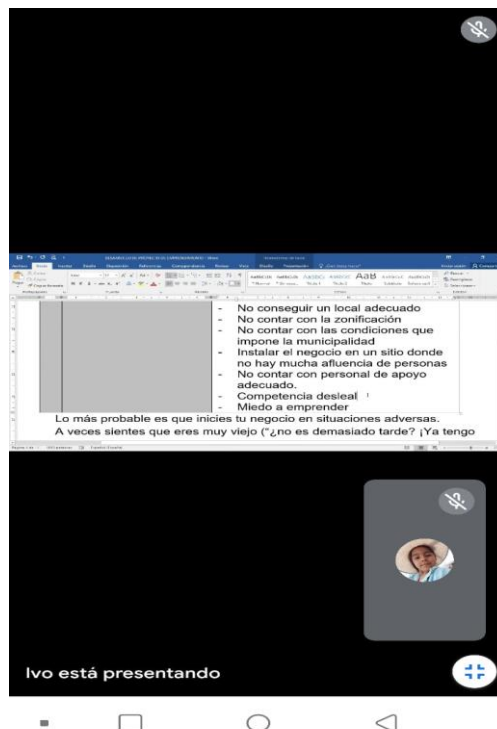
### **4. DESARROLLO DE LA SESIÓN**

MOMENTOS DE LA SESION	SECUENCIA DIDACTICA	RECURSOS Y MATERIALES	TIEMPO APROXIMADO
INICIO	<ul style="list-style-type: none"><li>• La motivación se inicia viendo un video sobre implementación de un negocio.</li><li>• Preguntas y respuesta sobre el video observado</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Laptop o PC</li><li>• Google meet</li><li>• YouTube</li></ul>	10 minutos
DESARROLLO	<ul style="list-style-type: none"><li>• Presentación sobre la diapositiva con el tema principal</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Google Drive</li></ul>	25 minutos

	<ul style="list-style-type: none"> <li>El estudiante participa activamente en la explicación del llenado del formato del proyecto productivo.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Formato de proyecto</li> </ul>	
CIERRE	<ul style="list-style-type: none"> <li>El estudiante participa activamente en el llenado del formato del proyecto productivo (Calcula costos de inversión)</li> <li>El estudiante reflexiona sobre lo que aprendió</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Google Drive</li> <li>Plataforma Moodle</li> </ul>	10 minutos

## 5. EVALUACIÓN

INDICADOR	ÍTEM
<ul style="list-style-type: none"> <li>Emplea habilidades y destrezas técnicas para operar máquinas, equipos y herramientas según el tipo de producción a realizar.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Calcula los costos de inversión y venta del producto</li> <li>Identifica las evidencias y medios de verificación</li> </ul>



## **SESIÓN DE APRENDIZAJE 08**

TEMA: COMERCIALIZACIÓN DE LOS PRODUCTOS A OFERTAR EN EL MERCADO

### **1. DATOS INFORMATIVOS:**

- 1.43. CICLO : AVANZADO  
1.44. ÁREA : EDUCACIÓN PARA EL TRABAJO  
1.45. GRADO Y SECCIÓN: 4° A, B, C, D, E  
1.46. DOCENTE : CASO URCUHUARANGA, IVO  
1.47. DURACIÓN : 45 MINUTOS  
1.48. FECHA : 12 JULIO 2021

### **2. PROPÓSITOS Y EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE:**

COMPETENCIA	CAPACIDADES	DESEMPEÑOS PRECISADOS	EVIDENCIAS	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
Gestiona proyectos de emprendimiento económico o social	Emplea habilidades y destrezas técnicas para operar máquinas, equipos y herramientas según el tipo de producción a realizar.	Planifica y realiza la comercialización del producto o servicio obtenido, teniendo en cuenta las estrategias de marketing.	Completa el cuadro de Comercialización de los productos a ofertar en el mercado	Ficha de cotejo

### **3. PREPARACIÓN DE LA SESIÓN**

¿Qué necesitamos hacer antes de la sesión?	¿Qué recursos o materiales se utilizarán en esta sesión?
<ul style="list-style-type: none"><li>• Preparar los medios a emplear</li><li>• Preparar los materiales a emplear</li><li>• Preparación de videos</li><li>• Contar con los instrumentos de evaluación.</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Línea de internet</li><li>• Computadora</li><li>• Diapositiva</li><li>• Cuenta Gmail</li></ul>

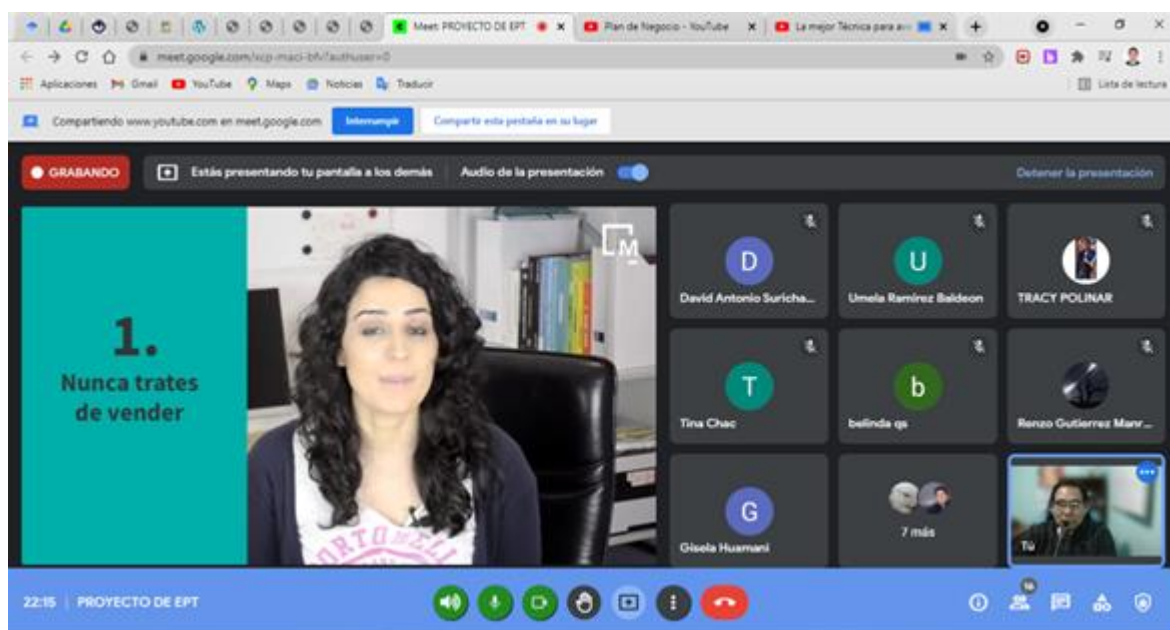
### **4. DESARROLLO DE LA SESIÓN**

MOMENTOS DE LA SESION	SECUENCIA DIDACTICA	RECURSOS Y MATERIALES	TIEMPO APROXIMADO
INICIO	<ul style="list-style-type: none"><li>• La motivación se inicia viendo un video sobre implementación de un negocio.</li><li>• Preguntas y respuesta sobre el video observado</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Laptop o PC</li><li>• Google meet</li><li>• YouTube</li></ul>	10 minutos

DESARROLLO	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Presentación sobre la diapositiva con el tema principal</li> <li>• El estudiante participa activamente en la explicación del llenado del formato del proyecto productivo.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Google Drive</li> <li>• Formato de proyecto</li> </ul>	25 minutos
CIERRE	<ul style="list-style-type: none"> <li>• El estudiante participa activamente en el llenado del formato del proyecto productivo (Comercialización del producto o servicio)</li> <li>• El estudiante reflexiona sobre lo que aprendió</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Google Drive</li> <li>• Plataforma Moodle</li> </ul>	10 minutos

## 5. EVALUACIÓN

INDICADOR	ÍTEM
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Formula propuestas de valor como alternativa de solución viable para resolver problemas o necesidades.</li> </ul>	Planifica la comercialización del producto





## **SESIÓN DE APRENDIZAJE 09**

TEMA: EVALÚA LOS PROCESOS DE PRODUCCIÓN, COSTOS Y RENDIMIENTO

### **1. DATOS INFORMATIVOS:**

- 1.49. CICLO : AVANZADO  
1.50. ÁREA : EDUCACIÓN PARA EL TRABAJO  
1.51. GRADO Y SECCIÓN: 4° A, B, C, D, E  
1.52. DOCENTE : CASO URCUHUARANGA, IVO  
1.53. DURACIÓN : 45 MINUTOS  
1.54. FECHA : 16 JULIO 2021

### **2. PROPÓSITOS Y EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE:**

COMPETENCIA	CAPACIDADES	DESEMPEÑOS PRECISADOS	EVIDENCIAS	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
Gestiona proyectos de emprendimiento económico o social	Evalúa resultados del proyecto de emprendimiento	Analiza el equilibrio entre la inversión, los beneficios y pérdidas	Completa el cuadro de "Evalúa los procesos de producción y los costos y rendimientos finales"	Ficha de cotejo

### **3. PREPARACIÓN DE LA SESIÓN**

¿Qué necesitamos hacer antes de la sesión?	¿Qué recursos o materiales se utilizarán en esta sesión?
<ul style="list-style-type: none"><li>• Preparar los medios a emplear</li><li>• Preparar los materiales a emplear</li><li>• Preparación de videos</li><li>• Contar con los instrumentos de evaluación.</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Línea de internet</li><li>• Computadora</li><li>• Diapositiva</li><li>• Cuenta Gmail</li></ul>

### **4. DESARROLLO DE LA SESIÓN**

MOMENTOS DE LA SESION	SECUENCIA DIDACTICA	RECURSOS Y MATERIALES	TIEMPO APROXIMADO
INICIO	<ul style="list-style-type: none"><li>• La motivación se inicia viendo un video sobre implementación de un negocio.</li><li>• Preguntas y respuesta sobre el video observado</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Laptop o PC</li><li>• Google meet</li><li>• YouTube</li></ul>	10 minutos
DESARROLLO	<ul style="list-style-type: none"><li>• Presentación sobre la diapositiva con el tema principal</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Google Drive</li><li>• Formato de proyecto</li></ul>	25 minutos

	<ul style="list-style-type: none"> <li>El estudiante participa activamente en la explicación del llenado del formato del proyecto productivo.</li> </ul>		
CIERRE	<ul style="list-style-type: none"> <li>El estudiante participa activamente en el llenado del formato del proyecto productivo (Evalúa procesos, costos y rendimiento de producción)</li> <li>El estudiante reflexiona sobre lo que aprendió</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Google Drive</li> <li>Plataforma Moodle</li> </ul>	10 minutos

## 5. EVALUACIÓN

INDICADOR	ÍTEM
<ul style="list-style-type: none"> <li>Evalúa los procesos y resultados obtenidos en la elaboración del producto o servicio ofertado.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Evalúa los procesos del proyecto productivo</li> <li>Evalúa costos y rendimiento</li> </ul>

The screenshot shows a Google Meet window with a presentation slide titled "Producto a ofertar o vender". The slide content includes:

- Producto a ofertar o vender
- Determinación del producto: (Reserva y compra "Salsa Picante")
- https://youtu.be/\_Gm4LxgH8M
- Factores externos

At the bottom of the slide, there is a warning: "Para evitar la duplicación, no compartas toda la pantalla o la ventana del navegador. Mejor comparte solamente una pestaña o una ventana diferente." and a button "Detener la presentación".

The right sidebar shows a grid of participants:

- Tina Chac
- Evelin Cuya Eslava
- Hilda Deza
- TRACY POLINAR
- Umela Ramirez Ba...
- David Antonio Sur...
- Lorena Ruiz Toledo
- 5 más
- Tú (highlighted)

The bottom status bar shows the time "20:57" and the title "PROYECTO DE EPT".

## **SESIÓN DE APRENDIZAJE 10**

TEMA: PLANTEA PROPUESTA DE MEJORAS

### **1. DATOS INFORMATIVOS:**

- 1.55. CICLO : AVANZADO  
1.56. ÁREA : EDUCACIÓN PARA EL TRABAJO  
1.57. GRADO Y SECCIÓN: 4° A, B, C, D, E  
1.58. DOCENTE : CASO URCUHUARANGA, IVO  
1.59. DURACIÓN : 45 MINUTOS  
1.60. FECHA : 19 JULIO 2021

### **2. PROPÓSITOS Y EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE:**

COMPETENCIA	CAPACIDADES	DESEMPEÑOS PRECISADOS	EVIDENCIAS	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
Gestiona proyectos de emprendimiento económico o social	Evalúa resultados del proyecto de emprendimiento	Aplica diversas técnicas estructuradas para determinar las innovaciones y mejoras pertinentes.	Completa el cuadro de "Plantea propuestas de mejora"	Ficha de cotejo

### **3. PREPARACIÓN DE LA SESIÓN**

¿Qué necesitamos hacer antes de la sesión?	¿Qué recursos o materiales se utilizarán en esta sesión?
<ul style="list-style-type: none"><li>• Preparar los medios a emplear</li><li>• Preparar los materiales a emplear</li><li>• Preparación de videos</li><li>• Contar con los instrumentos de evaluación.</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Línea de internet</li><li>• Computadora</li><li>• Diapositiva</li><li>• Cuenta Gmail</li></ul>

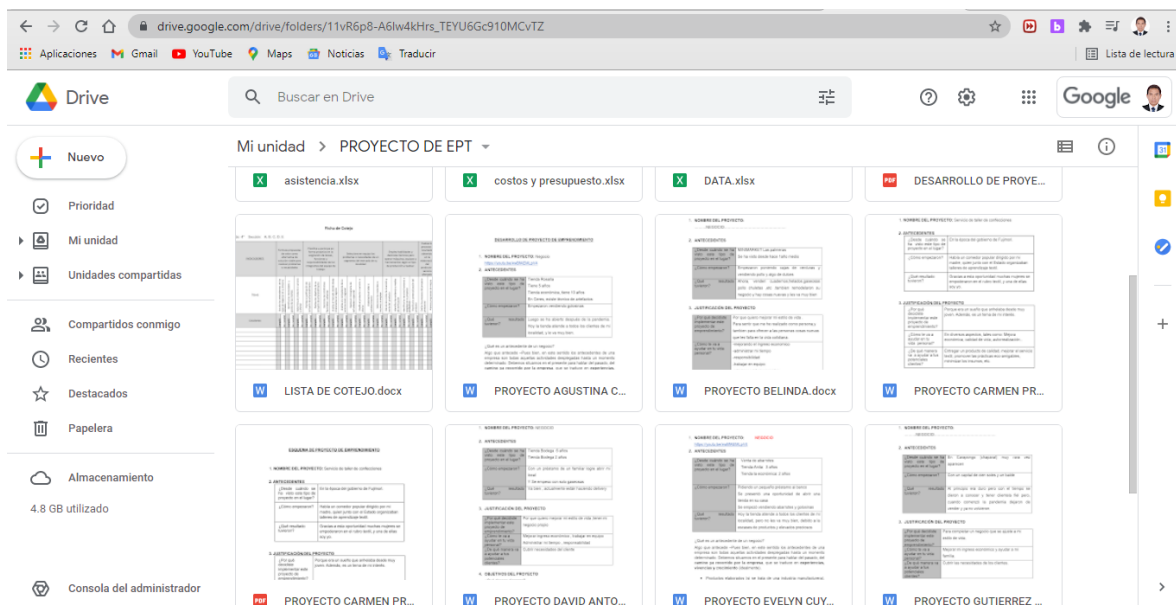
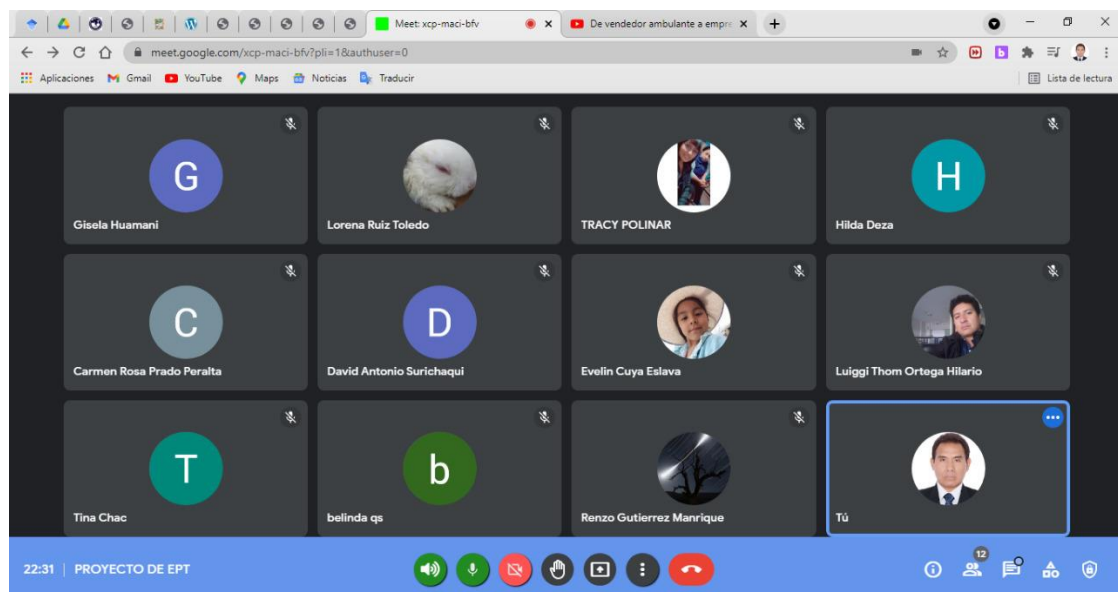
### **4. DESARROLLO DE LA SESIÓN**

MOMENTOS DE LA SESION	SECUENCIA DIDACTICA	RECURSOS Y MATERIALES	TIEMPO APROXIMADO
INICIO	<ul style="list-style-type: none"><li>• La motivación se inicia viendo un video sobre implementación de un negocio.</li><li>• Preguntas y respuesta sobre el video observado</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Laptop o PC</li><li>• Google meet</li><li>• YouTube</li></ul>	10 minutos
DESARROLLO	<ul style="list-style-type: none"><li>• Presentación sobre la diapositiva con el tema principal</li><li>• El estudiante participa activamente en la explicación del llenado del formato del proyecto productivo.</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Google Drive</li><li>• Formato de proyecto</li></ul>	25 minutos

CIERRE	<ul style="list-style-type: none"> <li>El estudiante participa activamente en el llenado del formato del proyecto productivo (plantea propuestas de mejoras)</li> <li>El estudiante reflexiona sobre lo que aprendió</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Google Drive</li> <li>Plataforma Moodle</li> </ul>	10 minutos
--------	---	---	------------

## 5. EVALUACIÓN

INDICADOR	ÍTEM
• Evalúa los procesos y resultados obtenidos en la elaboración del producto o servicio ofertado.	Plantea propuestas de mejora en el negocio planteado.





**UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO**

**ESCUELA DE POSGRADO  
DOCTORADO EN EDUCACIÓN**

**Declaratoria de Originalidad del Autor**

Yo, CASO URCUHUARANGA IVO ALBERTO estudiante de la ESCUELA DE POSGRADO del programa de DOCTORADO EN EDUCACIÓN de la UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO SAC - LIMA ESTE, declaro bajo juramento que todos los datos e información que acompañan la Tesis titulada: "PROGRAMA VIRTUAL "EMPRENDIENDO" PARA FORTALECER LA COMPETENCIA DE GESTIÓN DE PROYECTO DE EMPRENDIMIENTO EN ESTUDIANTES DE UN CEBA - ATE, 2021", es de mi autoría, por lo tanto, declaro que la Tesis:

1. No ha sido plagiada ni total, ni parcialmente.
2. He mencionado todas las fuentes empleadas, identificando correctamente toda cita textual o de paráfrasis proveniente de otras fuentes.
3. No ha sido publicada, ni presentada anteriormente para la obtención de otro grado académico o título profesional.
4. Los datos presentados en los resultados no han sido falseados, ni duplicados, ni copiados.

En tal sentido asumo la responsabilidad que corresponda ante cualquier falsedad, ocultamiento u omisión tanto de los documentos como de la información aportada, por lo cual me someto a lo dispuesto en las normas académicas vigentes de la Universidad César Vallejo.

Nombres y Apellidos	Firma
CASO URCUHUARANGA IVO ALBERTO <b>DNI:</b> 09224972 <b>ORCID</b> 0000-0002-9243-8602	Firmado digitalmente por: ICASO el 04-08-2021 16:52:15

Código documento Trilce: INV - 0301834